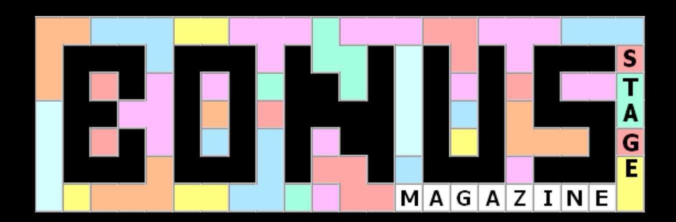

AÑO 4
NÚMERO 18
DICIEMBRE 2014
BONUS
STAGE
MAGAZINE
REVISTA ATEMPORAL DE VIDEOJUEGOS Y OTRAS FRIKADAS
REVISIÓN
Megaman:
Upon a Star
MEGAMAN
upon a star
ANÁLISIS
Antz
Golden Axe
Dinotopia
Joe & Mac Returns
SD The Great Battle
Danan the Jungle Fighter
StarFox
PERIFÉRICO
Sufami Turbo
SUFAMI TURBO
THE HOUSE OF THE DEAD
ESPECIAL

Número 18 – Diciembre del 2014



INDICE

Maquetación: Skullo

EDITORIAL

Bienvenidos a **Bonus Stage Magazine número 18**, el primer número del que será nuestro cuarto año sacando la revista, como pasa el tiempo…

Normalmente esta página está adornada con personajes de videojuegos, para darle algo más de ánimo y color a lo que suele ser una sobria Editorial, pero como podréis ver, esta vez he decidido dedicarle el espacio de esta sección a alguien muy importante, tanto para mí, como para todos los que estéis leyendo estas líneas.

El hombre de la foto es Ralph Baer y fue el creador de la primera videoconsola (Brown Box/Odyssey) de los primeros periféricos, la primera versión del Pong y un montón de juguetes famosos, entre los cuales destaca el mítico juego de memoria y luces, Simon.

Baer murió el 8 de Diciembre de este año, y por eso creo que, por todo lo que le debemos, merecía poner su foto en la editorial en un último homenaje al "padre de todo".

Por lo demás, la revista continua ofreciendo las secciones de siempre: **Análisis** de videojuegos retro (esta vez son 7), **Visión Periférica** (comentando un periférico japonés de SNES), **Medalla de Plata** (Dedicada a un luchador que usa su sombrero como arma) **Revisión** (donde comento unos OVAS educativos), **Made In China** (con la última entrega de juegos piratas numerados de Mario) y la minisección de **Pausatiempos** que vuelve a la carga para entretener a los aburridos. Además en este número se incluye un pequeño **reportaje** con algunas fotos sobre la edición de este año de RetroBCN.

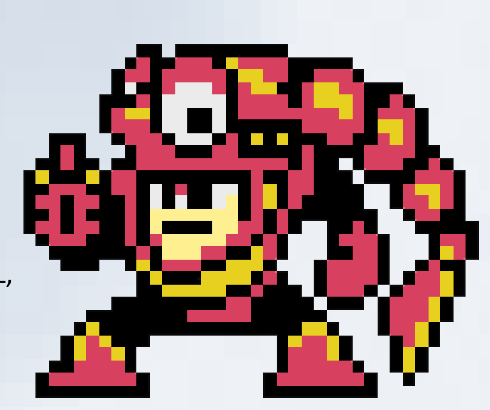
Y bueno, ya sabéis que os podéis descargar todos nuestros números anteriores en nuestro Blog, así como ver y comentar los diferentes artículos que vamos subiendo de tanto en tanto:

http://bonusstagemagazine.wordpress.com/

Y si sois usuarios de Facebook, podéis seguir nuestra página y así estar al día de las novedades:
https://www.facebook.com/pages/BONUS-Stage-Magazine/294737213874538

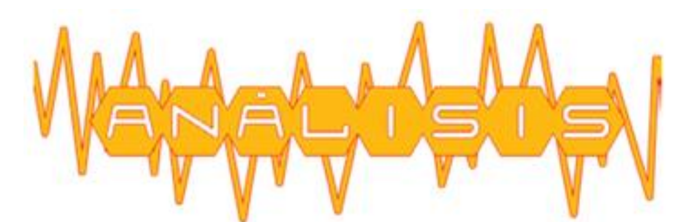
Espero que disfrutéis de este número.

¡EL ATAQUE DE GAMBAMAN! (Fe de erratas)



En el número anterior dijimos que las voces de la versión Europea de *DBZ SuperSonic Warriors* de GBA eran en inglés, cosa que no es cierto. En la versión PAL, las voces son en japonés, en la versión USA son en inglés.

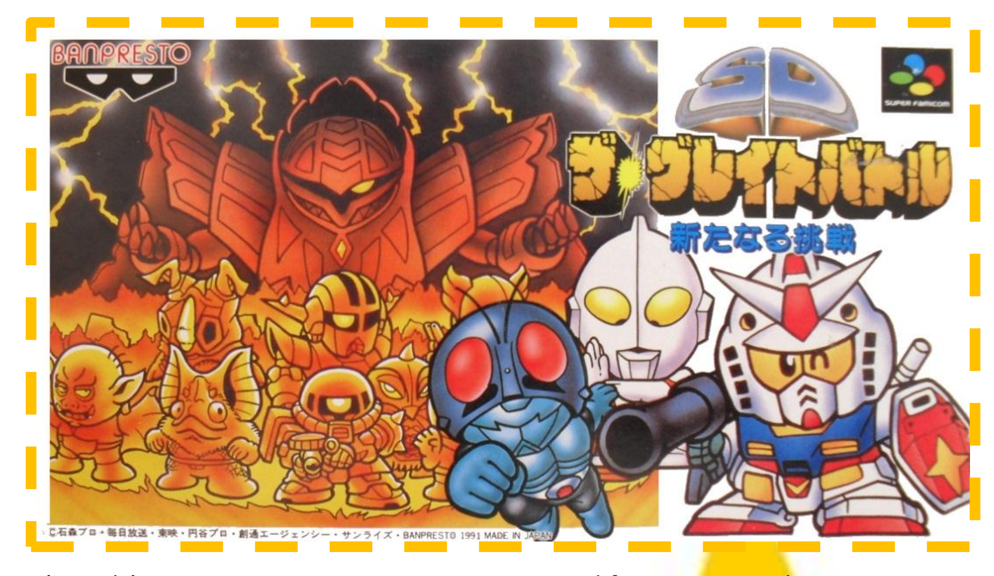
Skullo





SD THE GREAT BATTLE

1 Jugador –Acción/Plataformas – Banpresto 1990



¿No sería genial juntar a *Mazinger Z*, *Ultraman*, *Gundam*, *Kamen Rider*, *Godzilla* y otros personajes típicos japoneses en un videojuego? Esa debió ser la pregunta que se hizo alguien de Banpresto hace ya unos años, pues la compañía lleva décadas lanzando juegos donde se mezclan esos personajes y muchos más. Aunque la saga más famosa dentro de este tipo de juegos de Banpresto sea *Super Robot Taisen* (juego de estrategia por turnos donde los protagonistas y enemigos provienen de mangas y animes de Robots) la compañía sacó muchísimos juegos con estos personajes en diferentes consolas.

Como suele pasar, estos juegos no salieron de Japón (¿demasiado raros para los occidentales o problemas con las licencias?) afortunadamente muchos de ellos se pueden disfrutar sin tener ni idea de japonés, como pueden ser los que están dentro de la rama de juegos “Compati Hero” que generalmente están enfocados más a la acción y a los deportes, con títulos como *Battle Racers*, *Battle Soccer*, *Battle Pinball* o la saga *Great Battle*.

En esta ocasión voy a analizar el primero de los seis juegos *Great Battle* que salieron para Super NES, el cual es uno de los primeros juegos de la consola y cuenta con el “mérito” de ser el primero que no salió de Japón. Su historia nos cuenta como Dark Brain intenta sembrar el caos en el mundo, Kamen Rider V3, Ultraman Taro y Knight Gundam salen en su búsqueda para detenerle, pero lamentablemente fracasan. Ahora es turno de que el primer Kamen Rider, el Ultraman original y el Gundam común rescaten a sus amigos y eliminen a Dark Brain.

Gráficos

Todo está hecho al estilo *Super Deformed* lo cual le da un aspecto muy divertido, pero al mismo tiempo priva a los personajes de tener muchos detalles debido a su reducido tamaño. Los sprites de los personajes son graciosos y sus animaciones son bastante sencillas (bueno, el salto de Kamen Rider es muy curioso) pero en líneas generales es todo muy agradable.

Si sois seguidores de sus personajes, reconoceréis a los enemigos, los cuales tienen un aspecto y tamaño similar al de nuestros protagonistas, con excepción de los jefes, que son mucho más grandes y detallados.

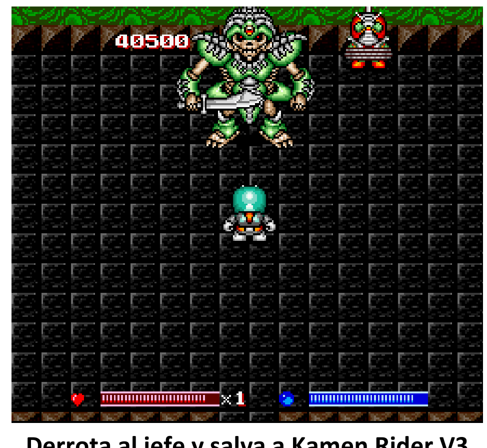
Los escenarios son variados entre sí, aunque todos siguen una mecánica similar, en la cual están separados por “secciones”. El penúltimo nivel es una especie de laberinto en el cual avanzamos a oscuras, por lo cual la visión es limitada y nuestro personaje esta alumbrado por un curioso efecto de luz.

El juego acompaña la historia con algunas ilustraciones bastante curiosas, que podremos ver en la introducción, al terminar un nivel y al completar el juego.



Los tres héroes de esta aventura

Sonido



Derrota al jefe y salva a Kamen Rider V3

El juego cuenta con el tema propio para los Ultraman, Kamen Rider y Gundam todos ellos muy animados y heroicos. Sin embargo durante la mayor parte de nuestra partida escucharemos la melodía del personaje que controlemos, así que podemos acabar hartos de escuchar una y otra vez el mismo tema (que tampoco es que sea excesivamente largo) de manera que en más de una ocasión puede que cambiemos de personaje solo por variar la música, lo cual demuestra que debieron arreglar eso poniendo temas más largos o que sonase un tema para cada nivel.



Ultraman lanzando su rayo

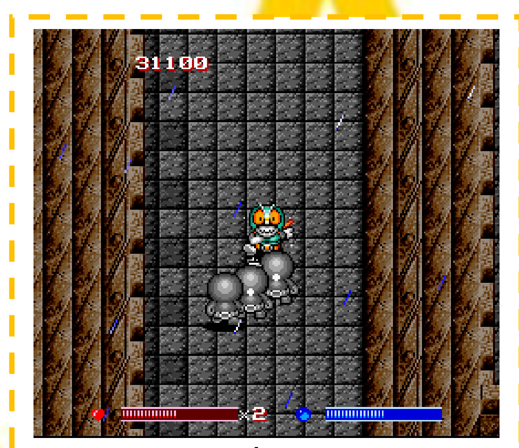
El resto de melodías son bastante simpáticas y pegan muy bien con el estilo desenfadado del juego o con las batallas de los jefes.

Los sonidos son curiosos, pues también intentan imitar a los escuchados en las series que dan pie a este juego. En líneas generales no son sorprendentes, pero no molestan, y eso es muy importante si tenemos en cuenta que vamos a estar todo el juego disparando sin parar.

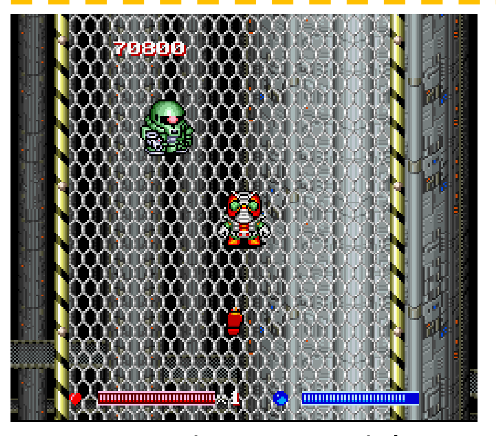
Jugabilidad

Tenemos un botón para disparar (B) otro para saltar (A) otro para hacer el ataque especial (X) y otro para llamar a un ayudante (Y). El botón R se usa para cambiar de personaje y el L para cambiar de ayudante.

El sistema de juego es muy sencillo, iremos moviéndonos por el escenario disparando a enemigos usando la cruceta y el botón de disparo (podemos hacerlo con las 8 direcciones) y saltando en las zonas de plataformas. En algunos momentos quedaremos atrapados frente a enemigos, a los cuales hay que derrotar para poder seguir avanzando, en otras ocasiones encontraremos puertas que nos pueden llevar ante más enemigos o ante zonas donde nos rellenarán nuestra barra de vida (la de color rojo) o de poder (la de color azul). Conforme avanzamos en el juego iremos consiguiendo más héroes que se sumarán a los que ya tenemos, aunque esto no hace que la barra de vida nos dure más, pues todos comparten la misma.



Tres contra uno ¡Ánimo Kamen Rider!



Los escenarios son muy variados

Aunque todos los personajes hacen las mismas acciones hay ligeras diferencias entre ellos, como en el tamaño y la potencia de su disparo o su ataque especial. Usar ese ataque o llamar a un ayudante nos quitará algo de barra de poder (la de color azul) que rellenaremos en momentos concretos del juego.

Los ayudantes son enemigos que se unen a nosotros tras ser derrotados, si tenemos suficiente barra de poder podemos llamarlos para que peleen a nuestro lado durante un periodo de tiempo limitado.

Los personajes se controlan muy bien, pero los saltos requieren algo de práctica en algunos momentos.

Duración

Este juego cuenta con 7 fases, todas ellas plagadas de enemigos y un jefe final. Nuestros personajes solo recargarán vida en situaciones concretas (no hay ítems que nos ayuden a subir la barra de vida ni de poder) así que tendremos que apurar cada una de nuestras vidas al máximo. En total tenemos 3 vidas (que se pueden subir a 5 en opciones) y 3 continuaciones para completar el juego.



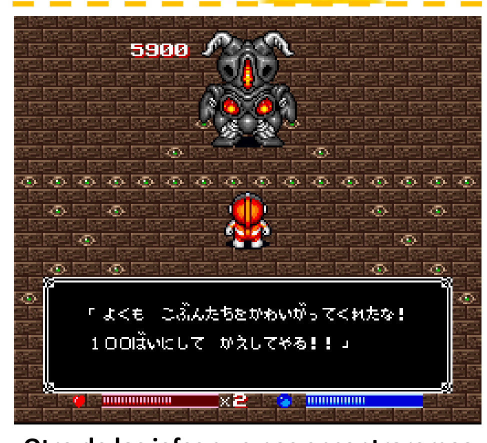
¡Nos han derrotado!

En líneas generales el juego no es demasiado difícil, puede llevarnos una o dos partidas completarlo, dependiendo las ganas que tengamos de esforzarnos y lo hábiles que seamos en las batallas contra jefes. Debido a que no posee multijugador ni más modos de juego, la rejugabilidad de este título se basa en su estilo arcade y su diversión inmediata. Habría estado bien que incluyese más niveles de dificultad, pero solo hay dos: fácil y normal.

Conclusión

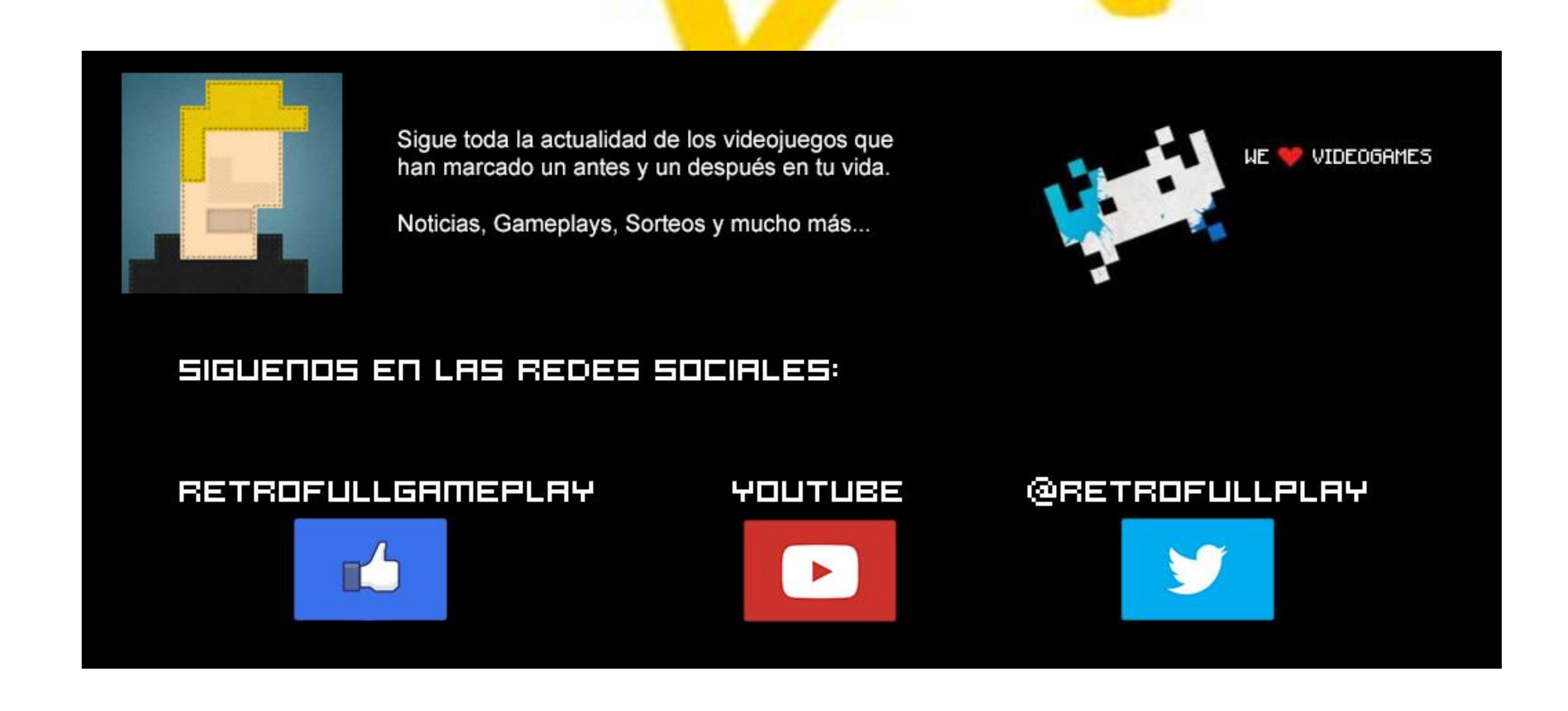
SD Great Battle es un juego sencillo, muy simpático, divertido y agradable, aunque puede hacerse algo corto. Recomendado para los fans de los juegos de acción desde vista aérea y sobretodo, para fans de Gundam, Kamen Rider y Ultraman o de los juegos crossover de Banpresto.

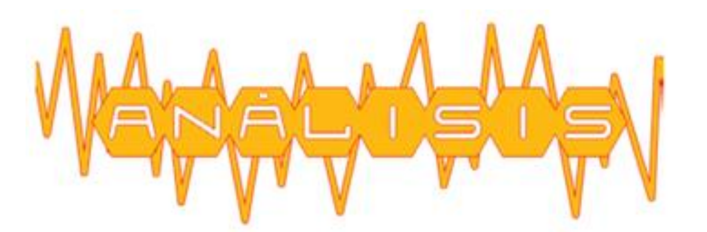
Y si os ha gustado este juego dadle una oportunidad al resto de la saga *Compati Hero*, son muy divertidos y variados entre sí.



Otro de los jefes que nos encontraremos

Skullo







GOLDEN AXE

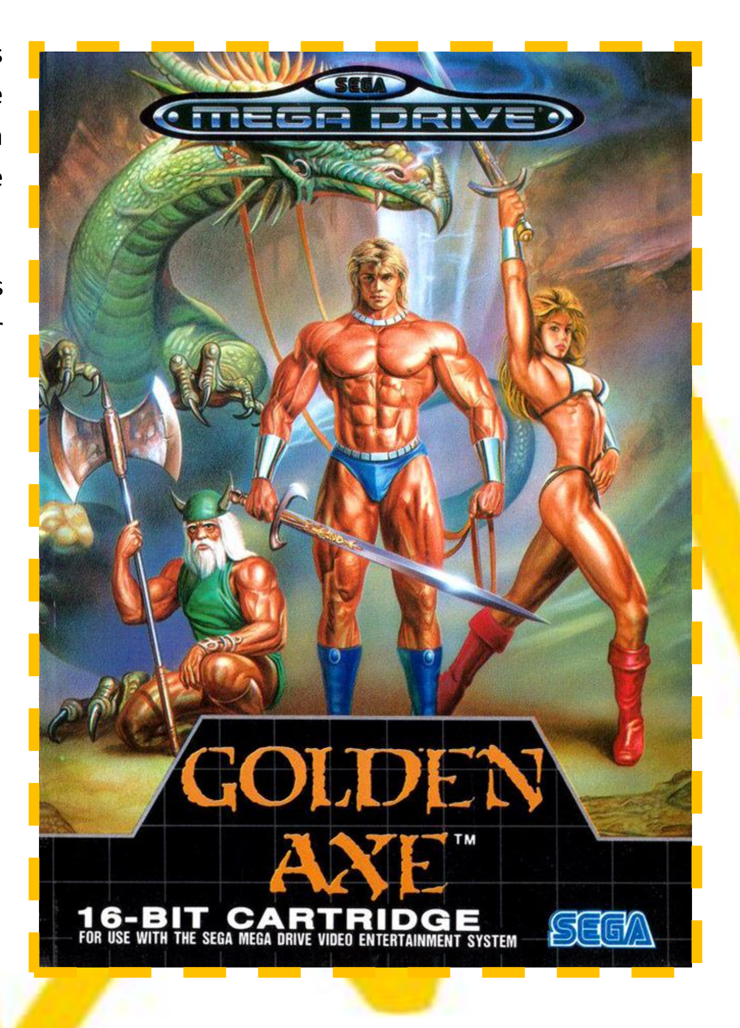
1/2 Jugadores – Beat em up – Sega 1989

Este beat'em up de corte medieval es uno de los famosos clásicos de la consola de 16 bits de Sega. La historia de este juego nos cuenta como el malvado Death Adder ha resucitado, ha secuestrado al rey y a la princesa del reino de Yuria y está sembrando el terror entre la población.

Afortunadamente tres héroes deciden abrirse paso través de las hordas enemigas para poder llegar hasta Death Adder y así eliminarlo de una vez por todas.



Pantalla de título

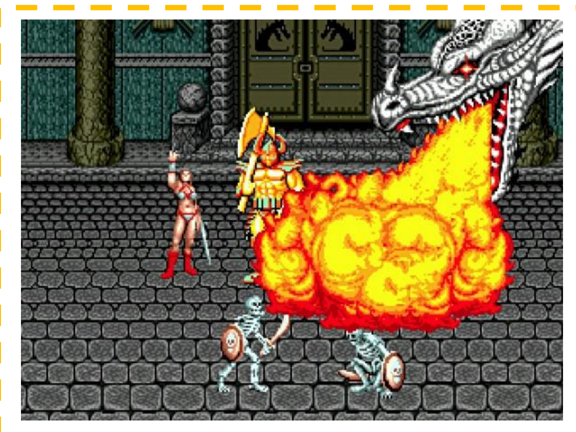


Gráficos:

Unos sencillos sprites son suficientes para reconocer a los personajes, los cuales no tienen demasiadas animaciones. Los fondos solo tienen una capa y no son excesivamente detallados. Así que por lo general el apartado gráfico es modesto pero más que suficiente. Lo más destacable son algunos efectos que se pueden ver en los ataques mágicos.

Sonido:

Aunque tampoco destaca mucho, cuenta con varios sonidos para distintos ataques, golpes, el blandir de las armas, caídas al suelo y distintos efectos de ataques mágicos. Hay algunas voces, sobre todo para indicar que el enemigo o el propio jugador han muerto, a parte hay poco más como el rugir de algún dragón o la risa de los enanos ladrones. La música no está mal y acompaña bien al desarrollo del juego.



Una de las poderosas y llamativas magias

Jugabilidad:

Podemos elegir entre tres personajes los cuales veréis que decidieron unir fuerzas en contra de Death Adder al perder familiares por culpa de éste: A Ax Battler, el bárbaro, le mataron a su madre, lucha con espada y se podría decir que es el personaje más equilibrado. A Tyris Flare, la amazona, le mataron a sus padres, lucha con espada y usa la magia más poderosa, y a Gilius Thunderhead, el enano, mataron a su hermano, lucha con un hacha la cual le da más rango de ataque aunque su magia es modesta.



Los tres héroes de la aventura

Disponemos de varios ataques, tenemos el ataque normal con el arma, una vez el enemigo esté doblegado ante nuestro ataque, antes de que se recupere, le podemos dar con el mango del arma, lanzarlo bien lejos o pegarle una patada y tirarlo al suelo. Hay un ataque que pega hacia atrás, por si un esbirro se acerca por nuestra espalda, tambien podemos atacar con el arma mientras saltamos.

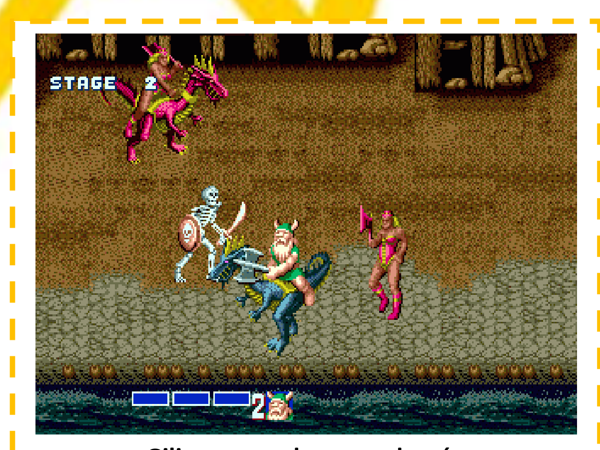


Combatiendo esqueletos en una zona peligrosa

A parte de caminar, también se puede correr y hacer una embestida o un salto más alto de lo normal y pegar con el arma o hincarla, el cual resulta ser el ataque más fuerte. Finalmente, podemos usar la magia, en la parte superior de la pantalla se puede ver cuántas botellas de magia tenemos y cuánto daño va a hacer, hay varios ataques mágicos para cada personaje según las botellas que hayamos cogido. Cuando usemos la magia, se gastaran todas las botellas de golpe y tendremos que reunir más. En la parte inferior de la pantalla esta nuestra barra de vida en forma de cuadros y las vidas que nos quedan.

Durante el juego aparecerán enemigos montados en dragones, los cuales podemos montar nosotros si derribamos al enemigo, hay de tres tipos de dragones: los que pegan con la cola, los que lanzan una llamarada de fuego a cierta distancia y los que lanzan bolas de fuego.

A parte de todos los esbirros, a veces aparecen enanos ladrones, los cuales les podemos quitar botellas de magia o comida para recuperar vida. Entre bastantes fases, en donde los protagonistas representa que hacen noche para continuar el viaje al día siguiente, estos enanos nos roban algunas botellas mientras dormimos y las tenemos que recuperar además de conseguir más, así que esto es como si fuera una especie de bonus entre fases.



Gilius montado en un dragón

El patrón de ataque de los enemigos es igual y muy marcado para todos, al principio puede ser un poco complicado, pero una vez conocemos este patrón, la distancia y velocidad de ataque de cada adversario y si tiene embestida o no, los combates se controlan mucho mejor. Solo algún jefe de final de fase tiene algún ataque especial que a veces nos puede pillar de sorpresa.

Duración:

Las 8 fases del modo arcade (dos más que en la máquina recreativa) duran entre 40-60 minutos más o menos. Hay un modo principiante donde se juegan las tres primeras fases, los enemigos tienen menos vida, nos quitan menos vida cuando nos pegan y las botellas de magia se van gastando de dos en dos, dura alrededor de 15 minutos y se puede jugar a modo de tutorial si alguien no ha jugado nunca.

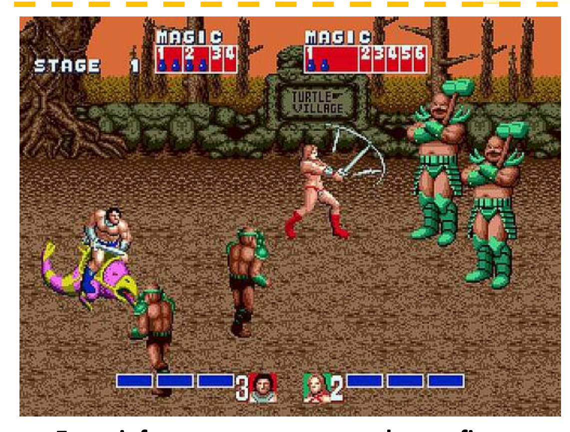
A parte, para alargar la vida del juego, también hay un modo duelo donde lucharemos 12 combates seguidos sin poder recuperar vida y con tiempo límite. También se pueden hacer duelos de un jugador contra otro.



Modo Duelo

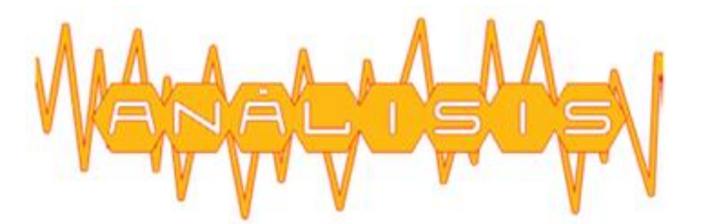
Conclusión:

Este juego es recomendable y básico para todos los fans de los beat'em up clásicos. Es un buen juego tanto para jugar solo como acompañado. El único problema es que al conocer el patrón de ataque de los enemigos, que como hemos dicho antes es igual y muy marcado para todos, después de unas cuantas partidas el juego se puede hacer un poco repetitivo. Aunque a la larga esto se podría decir de los demás juegos del mismo género, en este es muchísimo más sencillo de aprender.



Estos jefes parecen tener mucha confianza

El Mestre





ANTZ

1 Jugador – Plataformas – CLCE & Planet 1999



Con tal de atraer máximo número de espectadores, Dreamworks y Pixar (Disney) entraron en una especie de guerra en la cual no solo intentaban superarse mutuamente, sino que también parecían copiarse de las ideas del contrario.

Así fue como, de repente, nos llegaron dos películas con hormigas de protagonistas, Antz (Hormigaz) por parte de Dreamworks y A Bug's Life (Bichos) por parte de Pixar.

En este análisis voy a comentar el juego basado en la película de Dreamworks, donde controlaremos a Z, una hormiga normal y corriente que vivirá mil aventuras tras cambiarse su puesto con una hormiga soldado para poder volver a ver a la princesa Bala, de la que se ha enamorado.

Gráficos

Los escenarios son bastante aceptables, teniendo algunos un gran tamaño para poder explorarlos. Los que representan el nido de hormigas son bastante sosos y tienden a repetirse, los de exteriores lucen bastante mejor, con más detalles por el escenario y un mayor uso del color.

Los personajes se ven bastante bien, aunque el uso del color está bastante limitado en ellos, (generalmente son de un solo color y están rebordeados en negro). Z tiene buenas animaciones, pero tampoco sobresale mucho del estilo gráfico general. Los enemigos tienden a repetirse mucho, salvo algunos que aparecen solo en un par de niveles.

El juego posee un alto número de ilustraciones, pues las vemos antes de cada nivel, al final del juego y en la pantalla de Game Over, todas ellas se ven genial.


Antz **en Game Boy Pocket**

En caso de jugar en Game Boy clásica o Pocket, la repetición de escenarios o enemigos se hará más notable, ya que ni siquiera cambiarán de color, pero bueno, el juego sigue teniendo un aspecto gráfico bastante bueno.

Sonido

Las melodías del juego son bastante variadas entre sí, pero lamentablemente se repiten durante el juego, aunque no creo que eso sea reprochable ya que es un juego largo (19 niveles).

Los efectos de sonido son muy sosos y no hay gran variedad, la verdad, se nota que no pusieron muchas ganas en ellos, de hecho hay momentos en los que se echan en falta algunos (por ejemplo, cuando golpeamos a los jefes).

Combatiendo a uno de los jefes

Jugabilidad

Antz es un juego de plataformas, de manera que tenemos un botón de salto y otro para lanzar picos a nuestros enemigos. Los picos pueden lanzarse mientras nos agachamos, en salto o en diagonal hacia arriba si presionamos arriba cuando ataquemos con ellos. Además de esto, Z puede agarrarse a plataformas para trepar por ellas, subir y bajar cuerdas, agarrarse a raíces para lanzarse de una a otra y andar mientras se agacha para colarse por agujeros estrechos.



Buscando a los compañeros de Z

Aunque la mayoría de niveles son de avanzar hacia la derecha hasta llegar al final, hay algunos de ellos en los que tendremos que buscar a algún personaje que este por el escenario, o encontrar un número de hormigas para poder alcanzar la meta haciendo una torre entre todos. Hay un par de niveles donde tendremos que ir subidos en una hoja que flota por el agua, otros en los que nos enfrentaremos a enemigos finales (una pie que intenta pisarnos o una lupa) y uno de ellos en el que volamos a lomos de otro insecto, controlándose como si fuese un shooter de naves de toda la vida.

En general, el control es bueno, pero tiene algunos fallos que pueden amargarnos la partida en momentos clave. Por ejemplo, nuestra hormiga suele mover un paso “de más” cuando andamos o saltamos grandes distancias, con esto quiero decir que cuando soltamos el control, el personaje suele dar un paso más avanzando una pequeña distancia extra y eso puede acabar haciendo que perdamos una vida, especialmente en los últimos niveles que son bastante más exigentes y están llenos de peligros.



Fase a lo Shoot em up

Otro fallo que se da a veces es que Z no traspase algunas plataformas concretas o se deslice por ellas si apuramos mucho el borde (en los niveles en los que hay ir subiéndose en la hoja para ir por el agua, por ejemplo) o que a veces no se agarra a las cuerdas o raíces cuando saltamos hacia ellas (aunque eso me ha sucedido muy pocas veces).



Usando la mariquita para evitar los pinchos

En caso de ser golpeados por enemigos, nuestra hormiga saltara exageradamente hacia atrás (al estilo de los primeros *Castlevania*) en ese momento tendremos que tener mucho cuidado de que no nos caigamos por un precipicio o vayamos a parar a otra zona de pinchos y perdamos una vida tontamente.

Duración

El juego cuenta con 19 niveles que tendremos que completar enteros, pues si nos matan una vida, volveremos al principio del nivel. La dificultad es gradual, empieza siendo sencillo y se termina complicando bastante, aunque algunos niveles intermedios tienen una dificultad superior o inferior a lo que podríamos esperar.


Explorando encontraremos más ítems

La duración de los niveles es muy variable, siendo los más largos los de exploración y los más cortos los que nos enfrentamos a los jefes, ya que solo son una pantalla fija con un elemento gigante que trata de aplastarnos. Para sobrevivir a los niveles más avanzados es conveniente que busquemos los ítems que aumentaran nuestra vida y nuestras armas.


Las llaves nos darán el Password

También encontraremos unos relojes de arena que pararan a los enemigos durante unos segundos y vidas extra, que podremos conseguir al encontrar un icono con la cara de nuestra hormiga o acumulando 100 aros de los que hay por el escenario.

Cuando nos hayan matado, el juego nos dejará continuar una vez, en caso de volver a perder todas las vidas iremos a la pantalla de título. Existe la opción de Password, pero para poder obtenerlo tendremos que encontrar todas las llaves que hay repartidas por el escenario (generalmente son 3, aunque el número varia) y eso es algo complicado en los últimos niveles, aunque vale la pena arriesgarse para poder continuar la partida desde donde nos hemos quedado y no desde unos niveles más atrás.

Conclusión

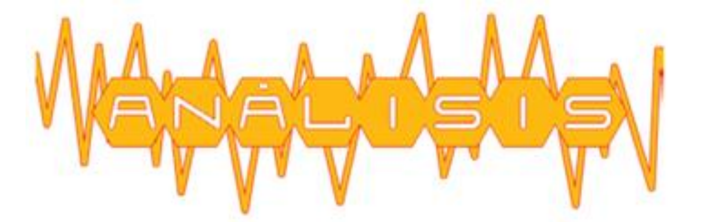
Antz es un juego recomendable para los amantes de las plataformas, es bastante largo y tiene variedad en algunas fases. Es cierto que tiene algunos fallos que hacen que sea mejorable, pero considero que vale la pena darle una oportunidad si os gusta el género o si le tenéis algún cariño a la película.

Skullo


Algunos niveles son muy coloridos



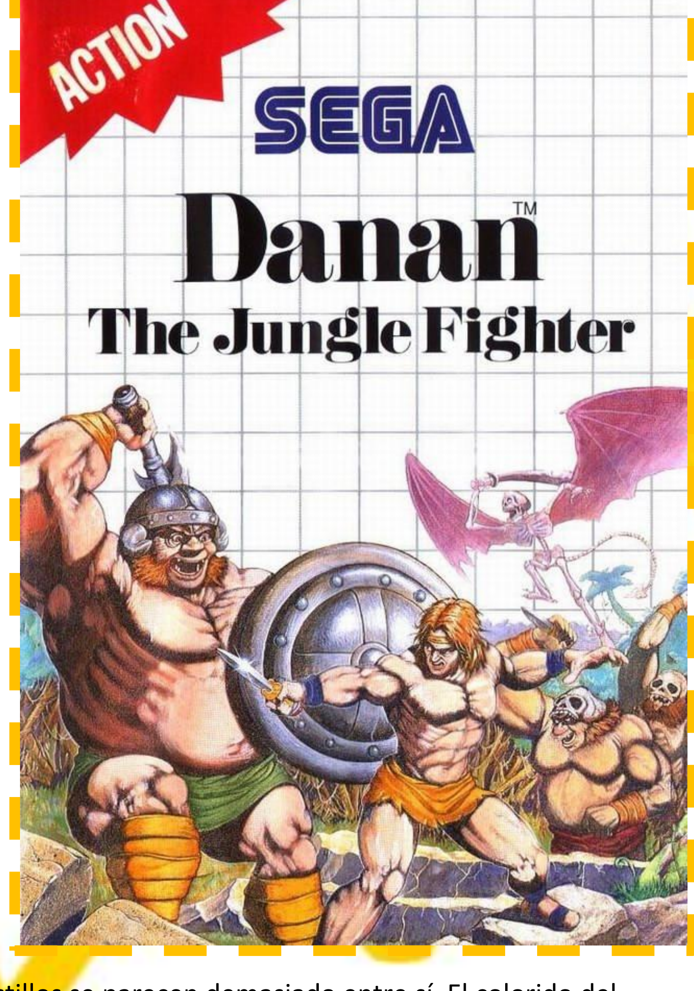
Una de las ilustraciones del juego





DANAN THE JUNGLE FIGHTER

1 Jugador – Acción/Plataformas – SEGA 1990



Hace mucho tiempo, cuando la selva cubría la tierra, una malvada criatura llamada Gilbas surgió para destruir a sus habitantes, afortunadamente apareció un héroe que, gracias a los 3 objetos sagrados, pudo detener al monstruo y traer de nuevo la paz.

Muchos años más tarde, parece que hay alguien intentando despertar de nuevo a Gilbas, así que Danan, nuestro héroe, tendrá la misión de impedirlo, aunque claro, para ello tendrá que conseguir primero los 3 objetos sagrados.



Gráficos

El personaje de Danan es bastante grande y está muy bien definido y el resto de personajes tienen un nivel de calidad muy similar, con excepción de los enemigos más pequeños que son tan simples, como molestos. Los jefes de nivel son muy diferentes entre sí (hechiceros, guerreros, soldados robot…) y tienen unos sprites igual de detallados que el protagonista (y algo mejores que los enemigos comunes), mención especial para el enemigo final, el cual es enorme.

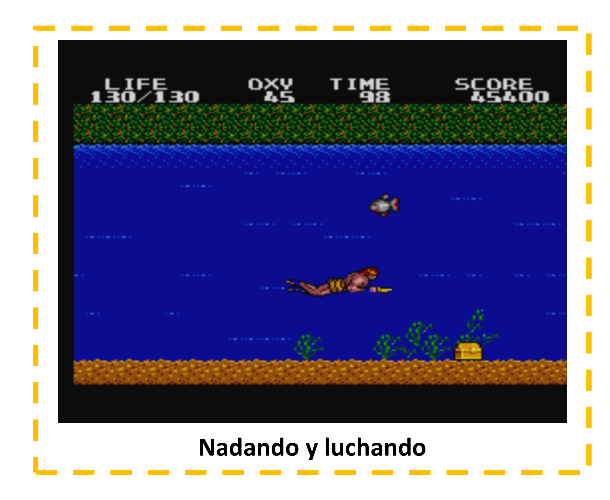
Los escenarios aportan bastante variedad al representar zonas muy diferentes, como una jungla, una montaña o el interior de un barco, aunque es cierto que algunas cuevas e interiores de castillos se parecen demasiado entre sí. El colorido del juego es bastante grande lo cual lo hace muy agradable.
En general, el apartado gráfico tiene una calidad muy alta, tal y como demuestran las fotos.



Danan contra las amazonas



Los diálogos nos meterán más en la historia



Nadando y luchando



Cuidado con los soldados nazis

Sonido

Las melodías son muy agradables, aunque algo repetitivas, y se reinician cuando entramos en las diversas zonas que componen un mismo nivel.

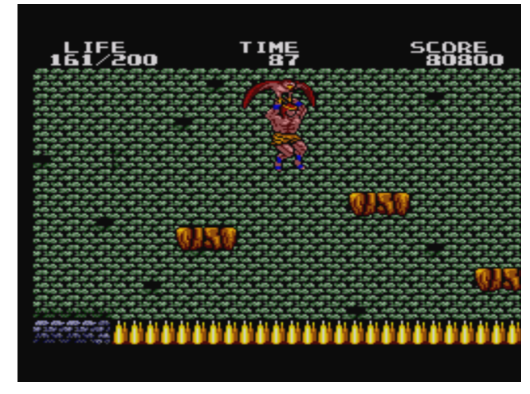
Los sonidos son muy comunes y correctos, sin demasiadas pretensiones, aun así el apartado sonoro en general no se hace nada molesto y es bastante agradable.



Inventario de Danan

Jugabilidad

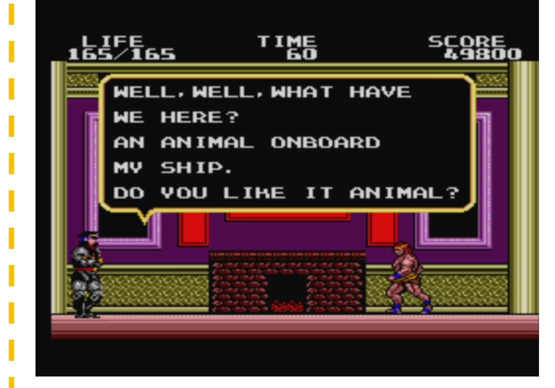
Los controles son bastante sencillos, con la "cruceta" podemos mover a Danan, agacharnos, subir por escaleras y entrar por puertas (dándole arriba) y con los botones podemos atacar con el cuchillo y saltar.



Usando el águila para volar sobre los pinchos

Si presionamos el botón de Pausa iremos al menú donde podremos ver lo que nos queda para llegar al siguiente nivel de experiencia (que aumentará matando enemigos), si tenemos pociones para resucitar en caso de morir y si podemos o no usar animales de ayuda.
Esos animales son un armadillo (que atacará a los enemigos) un águila (ayudará a Danan a volar por la pantalla) y un Gorila (nos rellenará la vida) y solo podremos usarlos si encontramos suficientes ítems de animales (aunque habrá momentos concretos donde no podremos utilizarlos, como en las batallas contra los jefes).

Pese a su aspecto de "Montaña de músculos" Danan es bastante ágil pegando, moviéndose y saltando, lo cual facilitará mucho algunas partes de la aventura. Lamentablemente, la acumulación de enemigos o elementos en la pantalla provocará ralentizaciones con más frecuencia de la necesaria.



Charla previa a la batalla contra el jefe

Las pociones, los animales, los ítems que nos recuperan vida (comida), los que aumentan el tiempo (reloj) y los que suben la experiencia (estrella) están repartidos en cofres amarillos que encontraremos repartidos por todos los niveles, de manera que tendremos que aprovechar los momentos en los que tendremos un poco de libertad para que explorar el nivel y así conseguir el máximo de ítems posible, cosa que nos facilitará bastante el juego.

Duración

Es un juego es bastante corto la verdad, pues solo posee 4 niveles que puedes pasarte en menos de una hora sin darte cuenta. Debido a su sistema de niveles de experiencia, puede ser más complicado al principio (que moriremos con algunos golpes) que en niveles avanzados (donde ya tendremos una vida mucho mayor y habremos acumulado pociones para revivir).

El nivel de dificultad es no es muy elevado, pero es cierto que si nos matan, nos tocará empezar del principio, no hay ni vidas ni continuaciones. Los enemigos finales se basan en rutinas sencillas de aprender y salvo casos contados, no darán demasiados problemas, por muy intimidantes que parezcan inicialmente.

La duración de Danan no es muy extensa, pero su estilo peliculero (lleno de personajes que nos irán contando la historia), sus buenos gráficos y control y su limitada libertad aumentan su rejugabilidad ligeramente, además es muy posible que en la primera partida nos hayamos dejado muchos tesoros por encontrar.



Explorando encontrarás cofres amarillos



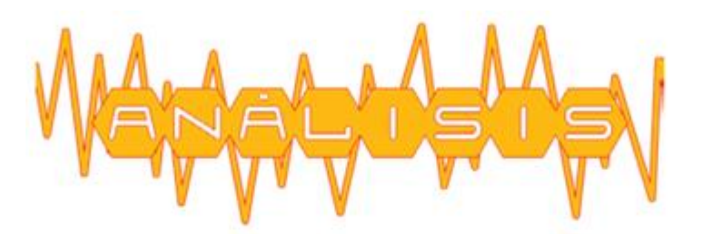
El armadillo lanzándose contra los nazis

Conclusión

Danan the Jungle Fighter es un juego con una historia sencilla, pero muy bien explicada, un buen apartado técnico y con algunos elementos jugables interesantes (subir de nivel, los animales ayudantes) sin embargo también es muy sencillo y fácil. A mí me parece un juego recomendable, pero quizás a los jugadores más expertos les sepa a poco.

Skullo







DINOTOPIA:

THE TIMESTONE PIRATES

1 Jugador – Plataformas/Acción – RFX Interactive 2002

Dinotopia es un lugar donde humanos y dinosaurios parlantes conviven, este mundo fue creado por el escritor e ilustrador James Gurney, y ha tenido bastantes productos relacionados, como libros, una serie de televisión, una película y también videojuegos.



En este caso voy a hablar de la versión que salió para Game Boy Advance, un juego de plataformas con pinceladas de exploración y algunas fases en las que vamos subidos en vehículos o dinosaurios.

La historia del juego es que unos Piratas quieren encontrar la Timestone, que al parecer logra ralentizar el tiempo, para lograrlo han robado los huevos de los Tiranosaurios y los han repartido por la isla, para así provocar que estos abandonen su zona y poder sembrar el caos, al mismo tiempo que buscan la piedra. Nuestro protagonista tendrá que recuperar los huevos y enfrentarse a los piratas para poder hacer que todo vuelva a la normalidad.

Gráficos

Posiblemente el mejor apartado del juego, nuestro protagonista, los enemigos y los fondos se ven muy bien, hay diversos tipos de escenarios, bastante diferentes entre ellos (aunque con un estilo relativamente común) y todos se ven igual de bien.

Quizás la única pega es que los enemigos se repiten demasiado en un mismo nivel. Los dinosaurios que aparecen en el juego, tanto los que son amigos, como los enemigos se ven muy bien y tienen un gran tamaño, los enemigos finales también suelen ser bastante grandes y de aspecto atemorizante.



El apartado visual es muy bueno

Sonido

Los sonidos del juego son bastante comunes, no hay mucha variedad ni mucha cantidad y en algunos momentos se agradecería que los enemigos finales hiciesen "más ruido".

Las músicas tienen un "estilo prehistórico" que queda muy bien en el juego, son muy agradables pero tienden a repetirse más de lo necesario, y algunas son muy parecidas entre sí, de manera que el apartado sonoro no sobresale tanto como puede parecer de primeras.



Así lucen las fases a lomo del dinosaurio volador

Jugabilidad

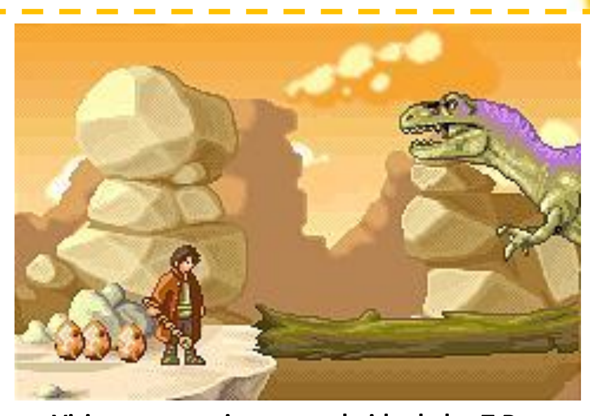
El juego se divide en cuatro tipos de fase, por un lado las más numerosas, que son las fases a pie, donde exploraremos los escenarios con nuestro personaje buscando el huevo de dinosaurio que hay escondido, y una vez encontrado buscaremos la salida del nivel. El control es sencillo, un botón de salto y otro para pegar, en algunas fases nuestro bastón podrá usar 3 poderes, uno de ellos es disparar en línea recta, otro un terremoto y el tercero atontar a los enemigos, estos poderes son limitados y tendremos que recoger unas gemas rojas para recargarlos.

El segundo estilo de fase es a lomos de nuestro dinosaurio volador, intentando ser un shooter de naves, pero no llega a sobresalir demasiado, nuestros disparos hacen una parábola rara, lo cual provoca que choquen y reboten contra techos y suelos, haciendo un poco difícil acertar en los objetivos más pequeños. También tendremos que evitar quedar "atrapados" por el scroll en algunos momentos.

El tercer tipo de fase es controlando una especie de submarino, el control es muy diferente aquí, un botón vale para usar las pinzas y romper paredes que nos estorben, y el otro para hacer que el submarino se propulse en la dirección a la que apretemos, así pues el submarino se mueve "a impulsos" y habrá que vigilar de no chocar contra enemigos ni contra pinchos del escenario, también hay que buscar sitios donde reponer el oxígeno, ya que es limitado. Estas fases están bastante mejor hechas que las del dinosaurio volador.

El último tipo de fase es a lomos de nuestro dinosaurio terrestre, son fases de plataformas comunes, como las del primer tipo, pero solo podemos golpear a los enemigos usando la cabeza del dinosaurio, otra dificultad añadida es que el tamaño del dinosaurio es bastante grande y cuesta ver y evitar los peligros.

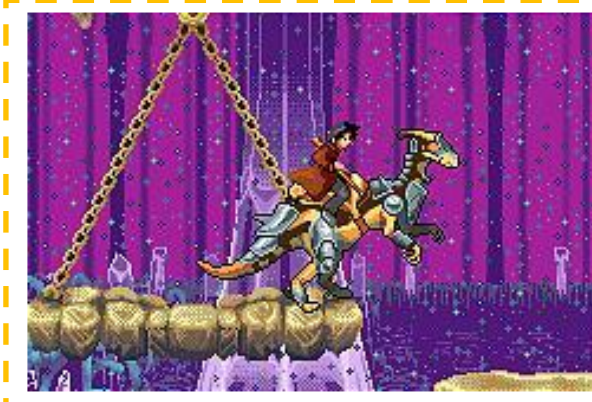
En general el juego es muy completo, la jugabilidad no es mala, pero las fases de vuelo y las de plataformas con el dinosaurio terrestre no son tan buenas como las otras.



Visitaremos varias veces el nido de los T.Rex

Hay un par de cosas que pueden resultar molestas, como el hecho de que no se nos indica la salida del nivel en ningún momento, simplemente tendremos que buscar "algún sitio a la izquierda del nivel" donde se termine (si llegamos sin los huevos de dinosaurio, el personaje dirá que no puede continuar sin ellos, así que al menos sabemos que la salida está ahí). Otra cosa que resulta un poco estúpida es tener que ir al nido de los T.Rex a colocar los huevos, me explico, solo hay que evitar un T.Rex que camina, ir al nido, darle abajo para dejar los huevos y volver, todo en un nivel lineal muy pequeño que suele repetirse tras completar cada mundo.

Duración


En estas fases necesitaremos ser pacientes

El juego está dividido en unos cinco mundos, cada uno suele tener 3 niveles y un enemigo final (bueno, en el primer mundo, más que un enemigo final se podría decir que es una prueba de saltos y rapidez), si nos matan podremos continuar en el nivel donde nos hemos quedado, y el juego nos da opción a grabar partida por si no podemos seguir jugando.

La dificultad del juego no es demasiado alta, quizás haya fases que se os atraganten un poco más, por ejemplo, las fases en las que manejamos el submarino donde tenemos que acostumbrarnos a su control, o en las fases de plataformas en las que vamos subidos en nuestro dinosaurio y cuesta mucho evitar que no nos golpeen los enemigos.


El jefe del nivel del submarino

Las fases normales de plataformas a pie, también pueden ponerse un poco difíciles más que nada por el hecho de tener que rebuscar en el escenario donde está el huevo y donde la salida, con el consecuente desgaste por los enemigos. Sin embargo, en general, el juego no llega a ser frustrante, con un poco de ganas podremos completarlo, además, en muchas fases hay algunas zonas "parcialmente ocultas" donde podremos obtener muchas vidas extras y rellenar los corazones de la actual.

Conclusión


Algunos enemigos se repiten demasiado

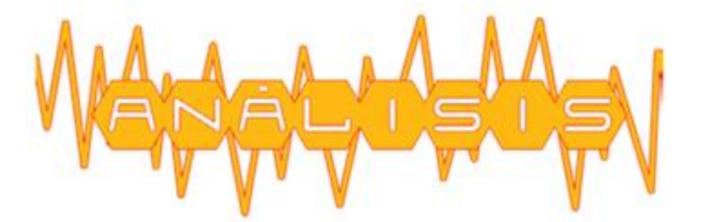
Dinotopia es un juego bastante interesante, tiene buenos gráficos, jugabilidad aceptable y variedad en los niveles. El planteamiento es bueno, pero no llega a sobresalir demasiado entre el amplio catálogo de juegos de plataformas que hay en Game Boy Advance. Si os resulta llamativo probadlo, quizás os sorprenda.

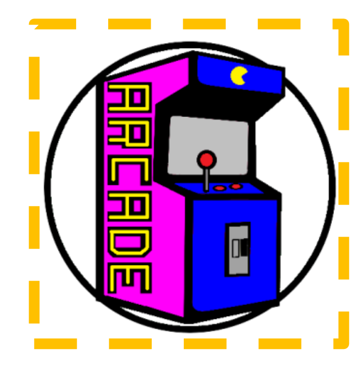
Skullo



El juego tiene varios idiomas, entre ellos el español


Los escenarios son bastante variados

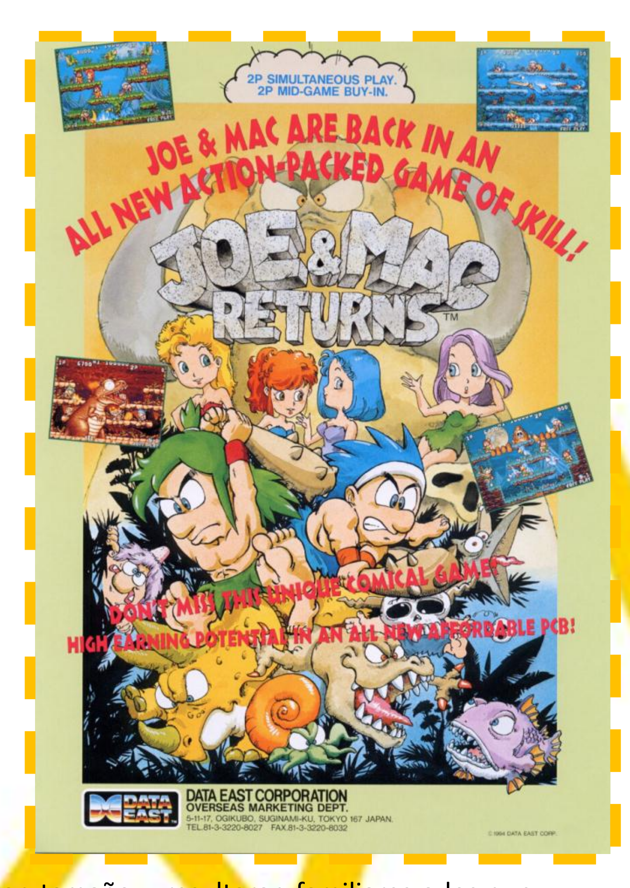




JOE & MAC RETURNS

1/2 Jugadores –Arcade/Plataformas – Data East 1994

Joe y Mac son dos simpáticos cavernícolas de mentes calenturientas que conocimos en 1991 con un juego de arcade del mismo nombre que fue portado para muchos sistemas diferentes. Tras algún juego que otro basado en su saga exclusivo para consolas, los dos cavernícolas volvieron a las máquinas recreativas para protagonizar el que sería su último juego hasta la fecha. Así pues volveremos a enfrentarnos a trogloditas, dinosaurios y otros seres prehistóricos a golpe de garrote, aunque esta vez el estilo de juego se aleja bastante de lo visto en sus títulos anteriores, acercándose mucho más a juegos como *Snow Bros*, *Bubble Bobble* y sobretodo *Tumblepop* (cosa que no sorprende, por ser este último de la misma compañía).



Gráficos

Los gráficos son muy coloridos y caricaturescos, los personajes están muy bien animados y son muy graciosos, tanto los protagonistas como los diferentes enemigos. De estos hay una gran variedad, empezando por los que son típicos (trogloditas, monos, dinosaurios) y luego los que uno no se espera, como los personajes de otros juegos de Data East (Karnoff de *Karnoff Revenge* o Mizoguchi de *Fighters history*) además de los clones de Joe and Mac convenientemente pintados del color contrario (Mac de verde y Joe de azul). Los enemigos finales son de gran tamaño y resultaran familiares a los que jugaron al primer juego de esta saga, ya que prácticamente todos provienen de allí, como el Tiranosaurio, el Pterodáctilo y el Mamut, el enemigo final también sonará a los fans de Data East.

Los escenarios son muy coloridos y diferentes entre sí (un volcán, un nivel bajo el mar, un cementerio de dinosaurios, un nivel helado…) todos con una estructura relativamente similar, más que nada por el estilo de juego, como curiosidad decir que en la parte inferior de la pantalla veremos el logo de Data East. Al completar cada mundo veremos unas cuantas animaciones humorísticas en las cuales las chicas trogloditas terminan perdiendo la ropa o siendo molestadas por los calenturientos protagonistas.



Las chicas vuelven a ser prisioneras



Una de las animaciones humorísticas

Sonido

Las músicas son muy curiosas, hechas con el clásico estilo prehistórico de la saga (incluyendo los "coros de cavernícolas") intentando representar el tema del mundo en el que nos encontremos (por ejemplo el tema del mundo bajo el agua será más lento que el resto), cumplen muy bien con su función, aunque pueden quedar muy tapadas por los constantes sonidos y voces. La corta melodía que suena al final de cada nivel es muy pegadiza, y terminarás tarareándola sin darte cuenta. El tono humorístico del juego se mantiene constantemente gracias a los sonidos y las vocecillas de los personajes, lo único que me molesta son las "risas enlatadas" que salen en las animaciones que vemos tras completar un mundo.



Regresan los viejos enemigos

Jugabilidad

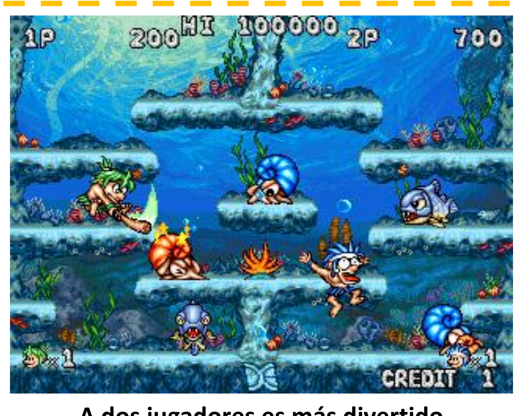


Cada escenario tiene un estilo diferente

La jugabilidad es muy sencilla, un botón de pegar y otro de salto. Como ya he mencionado el estilo de juego es muy similar a *Snow Bros* o *Tumblepop*, nos moveremos por un escenario fijo saltando entre las diferentes plataformas, golpeando a los enemigos para dejarlos aturdidos, cuando estén en ese estado podemos pasar por al lado suyo para meterlos en un saco y luego podremos lanzar el saco rodando por la pantalla para eliminar a mas enemigos o a las cabañas que los producen, mientras más enemigos metamos en el saco, más poderoso será el ataque que lancemos, los enemigos finales también se han de derrotar de esta manera. Si jugamos al modo dos jugadores, puede darse el caso de que la "bola de enemigos" atrape al otro jugador y se lo lleve por delante (aunque no perderá ninguna vida).

¡Golpea a los enemigos con el saco!

El control de Joe y Mac es bastante bueno, son agiles moviéndose por la pantalla (supongo que porque son "Caveman Ninja" ¿no?) sus ataques son bastante efectivos gracias a la pequeña "onda de choque" que generan al golpear su garrote contra el suelo. Como suele ser normal en estos juegos, hay diversos potenciadores que harán que los ataques de los protagonistas sean más fuertes ya sea de manera fija (haciendo una onda azul en lugar de la amarilla) o de manera temporal, pudiendo obtener el clásico ítem de la rueda de piedra (en contadas ocasiones) o unos garrotes especiales que darán un golpe a toda la pantalla. También hay otros potenciadores que pueden hacer que Joe y Mac sean más rápidos, aunque como ya he dicho, su velocidad común es bastante rápida y costará acostumbrarse a manejarlos cuando estén a esa velocidad superior. Otros de los ítems son diferentes tipos de alimentos que podremos obtener de muchas maneras, aunque generalmente nos los darán las chicas trogloditas que salvemos o los enemigos finales al morir.



A dos jugadores es más divertido

Duración

El juego consta de 7 mundos divididos en un número de niveles variables (entre 5 y 10) estando los enemigos finales en el último de ellos (salvo en el último mundo, donde aparecerán antes). La dificultad es bastante progresiva, no hay saltos enormes que hagan que un mundo sea fácil y el otro un infierno, aunque algunos enemigos comunes pueden ponerse algo pesados, en general no es demasiado difícil avanzar.



Los jefes tienen un gran tamaño

Los enemigos finales también son bastante asequibles, aunque primero tendremos que intentar aprender sus rutinas de ataque para minimizar los daños que nos hagan, la verdad es que salvo alguno en concreto, en general no son excesivamente difíciles, sobre todo si jugáis a dos jugadores.

Así que en general, el juego no es excesivamente complicado, pero claro, hay que tener en cuenta que es un juego de arcade y que nos matarán al primer golpe, así que habrá que ir con bastante cuidado.

Conclusión

Joe and Mac Returns es el clásico juego de arcade, se aprende rápido y cuesta dejarlo. Puede que no sea muy largo ni difícil, pero siempre apetece volver a jugar, aunque sea para mejorar la puntuación, intentar encontrar los bonus o completarlo perdiendo menos vidas.

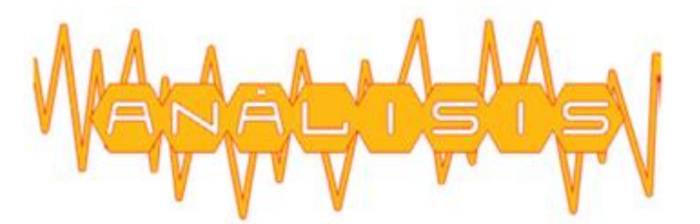
En resumen, un juego muy recomendable, especialmente para los fans de *Tumble Pop* o *Snow Brothers.*



¡Consigue todos los ítems que puedas!

Skullo







STARFOX

1 Jugador – Shoot'em up – Nintendo/Argonaut 1993

Starfox (*Starwing* en Europa) es un juego de batallas espaciales en el cual nos ponemos en la piel de Fox McCloud, el líder del grupo Starfox. Nuestra misión será recorrer el sistema Lylat hasta llegar al planeta Venom, donde se encuentra el malvado científico Andross, quien pretende vengarse del exilio al que le sometieron hace años dominando el sistema con su ejército.

Este juego fue creado entre Nintendo EAD y Argonaut y es generalmente recordado por ser el origen de la saga espacial de Nintendo y por popularizar el Chip FX que iba incluido en el cartucho, lo cual hacia que la SNES moviese polígonos de manera más óptima. Y es que en esa época las 3D estaban de moda lo cual llevó a la creación de bastantes juegos con este estilo visual por parte de diversas compañías para las consolas de 16 y 32 bits, muchos de los cuales se basaban únicamente en eso para atraer el público, por lo cual a día de hoy no son demasiado recomendables ¿será *Starfox* uno de ellos?

Gráficos

Gráficos poligonales muy sencillos y algunos sprites en 2D componen el entorno gráfico del juego, es innegable que pese al mérito que tiene haber programado algo así para una SNES, los gráficos poligonales no han envejecido bien y su marco negro desluce en algunas fases, de manera que si no sois muy fans de los polígonos primerizos no os va a asombrar visualmente, salvo que seáis capaces de rememorar la época en la que salió.



Polígonos "pelados" y acción a raudales

El equipo Starfox en la pantalla de título

Obviamente tiene sus puntos buenos, como la ambientación de los diferentes planetas (y las zonas raras como el agujero negro) los diseños de algunos enemigos y las diferentes ilustraciones que vemos en el juego y el enorme tamaño de los enemigos finales, pero todo queda en segundo plano ante los protagonistas y sus enemigos hechos a base de polígonos.

Sonido

Uno de los mejores apartados del juego, el sonido de los disparos, las colisiones, las alarmas y la genial banda sonora nos mete en el juego rápidamente.

Algunas voces no suenan tan bien como deberían, pero otras se escuchan con mucha claridad, con lo cual el apartado sonoro de *Starfox* queda muy bien redondeado, y cuando digo voces, me refiero a las que hablan en inglés, no el ruidillo que sale cuando nos hablan nuestros compañeros (que al parecer es idioma Corneriano).



Las tres rutas a elegir

Jugabilidad

Pilotar el Arwing es bastante sencillo pese a usar todos los botones del mando. Moveremos la nave con la cruceta, los cuatro botones principales servirán para disparar, acelerar, frenar y lanzar las bombas, los botones L y R se usaran para girar la nave lateralmente y en caso de darle dos veces hacer el mítico Barrel Roll, que nos ayudará a sobrevivir al fuego enemigo y el botón SELECT servirá para cambiar la cámara del juego entre las 3 disponibles. Si no nos convence la configuración de botones que viene por defecto, podemos elegir entre varias más.

Los jefes son enormes y peligrosos

Cada fase del juego nos irá enseñando como y cuando usar las habilidades del Arwing y en caso de no hacerlo lo más seguro es que acabemos muertos o muy dañados (la nave puede perder las alas). Afortunadamente nos encontraremos algunos ítems que nos rellenaran vida, repararan la nave, aumentarán la potencia de fuego o nos darán bombas extra, además de ser acompañados en nuestra aventura por los otros 3 pilotos de Starfox (siempre y cuando no hayan tenido que retirarse por daños en la nave).



En un campo de asteroides

El control responde bien a las indicaciones, pero para poder salir ilesos de las fases más complicadas necesitaremos ser rápidos de reflejos, no solo por los enemigos, sino también por algunos elementos del escenario que puedan aparecer repentinamente, algo común en los primeros juegos 3D.



Algunos niveles son muy curiosos

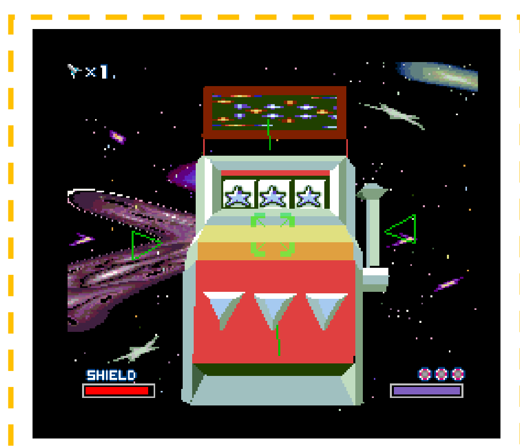


Puntuación al final del nivel

Duración

El mapa del sistema Lylat nos deja elegir entre 3 rutas que varían en dificultad y en fases, ya que entre esas tres opciones solo coinciden la primera y última fase del juego (Corneria y Venom) las cuales variaran según la ruta elegida.

Gran consejo Slippy...



Una de las zonas secretas del juego

En una partida normal jugaremos unas 6 fases, pero esto puede variar según la ruta que escojamos y si la alteramos usando los secretos (como el del agujero negro o el del pájaro).
Gracias al sistema de rutas la variedad del juego aumenta mucho, si quieres jugar planetas determinados, tienes que completar el juego por otro camino con lo cual se fomenta el juego en todas las dificultades.

La dificultad más baja del juego es bastante exigente, no es un juego imposible, pero requiere que aprendamos y apliquemos bien todo lo que vamos viendo, si nos despistamos podemos perder una vida tontamente y si las perdemos todas solo podremos continuar en caso de tener continuaciones, que se pueden aumentar si nuestra destreza a manos del Arwing es lo suficientemente alta.



Conclusión

Starfox es el origen de una saga importante de Nintendo y un shooter de naves muy entretenido y desafiante, pero para poder disfrutarlo hay que acostumbrarse a su apartado gráfico. Su sistema de rutas y su banda sonora lo hacen muy interesante y épico, con lo cual creo que vale la pena darle una oportunidad si os gusta el género.

Si no os sentís cómodos con las 3D de este juego, pero tenéis ganas de probar un Starfox, la mejor opción sería jugar a *Starfox 64* (*Lylat Wars* en Europa) de Nintendo 64.



¡Cuidado con las paredes!

Skullo



El General Pepper nos cuenta la misión



Nuestros compañeros nos ayudarán

PAUSATIEMPOS

LAS SOLUCIONES ESTAN EN LA PÁGINA 72 DE ESTA REVISTA



1- EL DESCONOCIDO

¿Serías capaz de adivinar a que juego pertenece este personaje?



Pista 1: Es un enemigo común del juego donde aparece

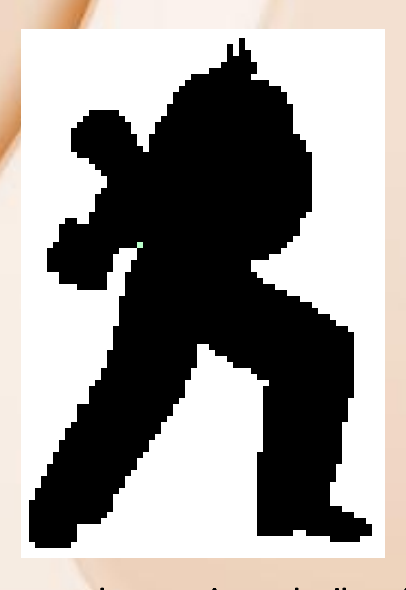
Pista 2: El juego donde aparece es de Capcom

Pista 3: El juego fue lanzado en Arcade y luego porteado a Super Nintendo

Pista 4: El protagonista de dicho juego solía ir acompañado por otros héroes.



2- LA SOMBRA



¿Reconoces al personaje tras la silueta?

3- EL ERROR



¿Eres capaz de encontrar el error de esta foto?





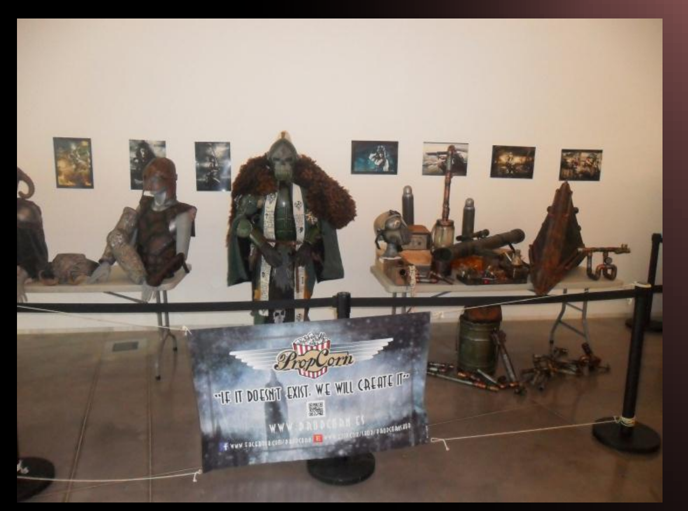
Retro Barcelona 2014



Hace unas semanas que se celebró la segunda edición de Retro Barcelona y al igual que hice el año pasado voy a escribir un breve comentario (pues solo pude estar una mañana) sobre lo que vi y algunas fotos para mostrar un poco lo que os podíais encontrar en el evento.

Nada más llegar al lugar (el mismo que el año pasado, al lado de la Torre Agbar de Barcelona) nos damos cuenta del primer cambio: hay que pagar entrada. 3 Euros para un día y 5 para los dos, porque si, el año pasado fueron 3 días pero este año el evento se ha visto reducido a 2.

Una vez entramos nos encontramos con algunos maniquís y figuras extrañas (pero interesantes) que no tienen que ver con videojuegos y que me hicieron echar de menos al luchador de *Tekken* que había el año pasado. Más adelante unos puestos del Club de Fans de *Star Trek* y algunas cosas que tampoco tenían mucho que ver con lo que yo iba a buscar.





Un poco más al fondo empezaban los stands de tiendas, llenos de juegos, periféricos y consolas para probar o mirar. El tema de los precios en las paradas siempre es algo delicado, ya que algunos subieron los suyos con respecto al año pasado (era previsible ¿verdad?), otros los mantuvieron más o menos igual y muchas de las tiendas nuevas los tenían por encima del resto. Dicho de otro modo, valía la pena darse un par de vueltas antes de comprar algo, no vaya a ser que os encontréis el mismo juego por la mitad de precio a escasos metros de donde lo habéis comprado.





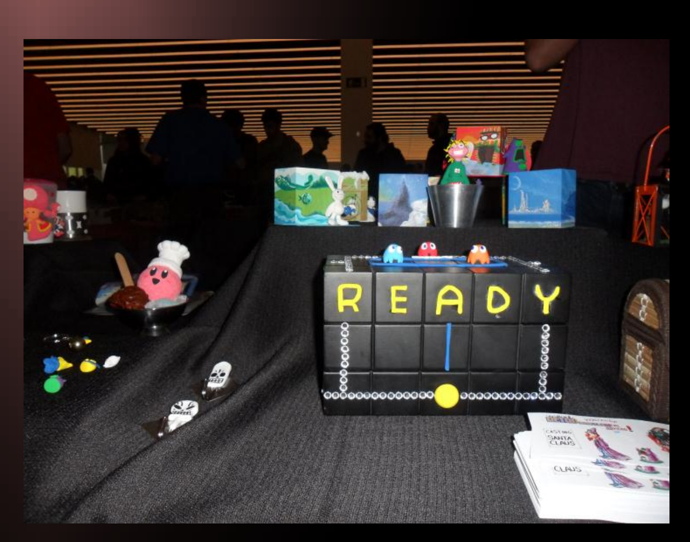




El merchandising también tuvo varias paradas con las típicas camisetas, chapas y muñecos de personajes de videojuegos, algunos puestos hacían ofertas de 3X2 lo cual estaba muy, muy bien (y tentó poderosamente a mi desastrosa economía).

La cantidad de material era muy abundante y variado, aunque me gustaría destacar el joyero de Pacman que me pareció muy original y curioso.





La exposición de consolas estaba en un lugar centrado y bueno, era casi idéntica a la del año pasado, lo cual es completamente lógico, ya que son consolas retro y difícilmente van a aparecer novedades de un día para otro, además la colección de la exposición era bastante completa y daba gusto verla.









Al fondo teníamos un montón de recreativas y consolas para jugar, donde tuve la suerte de echar unas partidas al *Killer Instinct* de SNES al *Street Fighter Alpha 2* de Sega Saturn y a pocos juegos más, ya que esa zona estaba llena de gente esperando su turno.

En esta zona era común encontrarse a gente que se conocía por los foros o páginas que frecuentaba, incluso en el poco rato que yo estuve tuve la suerte de coincidir con algunos foreros conocidos a los que no había tenía el gusto de conocer en persona.








En lo que se refiere a eventos, habían algunas charlas, como la de los veteranos redactores de Superjuegos, y torneos de diversos juegos, como *Street Fighter III: 3rd Strike*, *Mario Kart 64* y *WindJammers* entre otros. También conviene destacar el éxito de "videojuegos por alimentos" (un stand solidario en el cual llevabas comida y te daban algún juego) donde consiguieron 4000 kilos de alimentos.





En resumen, todo lo que dije sobre el RetroBarcelona del año pasado (en nuestro número 12) continua igual salvo por el aumento de tiendas, recreativas y eventos paralelos. Dicho de otro modo, a quien le gustó el año pasado le habría gustado este también y a quien no le gustó el año pasado, difícilmente le habría gustado este. Aunque desconozco el alcance de esta edición de Retrobarcelona, imagino que habrá sido un éxito, así que podemos esperar tranquilos la edición de 2015.




Skullo


¿Quieres que tu web, blog o foro se anuncie en Bonus Stage Magazine?
Pues envíanos un mail a:
BONUSSM@HOTMAIL.COM
Y te ofreceremos un espacio en la revista



SUFAMI TURBO

En 1996 las consolas de 16 bits veían como su mercado desaparecía en favor de la nueva generación, sin embargo, muchos recordarán que las veteranas aguantaron algunos años más ofreciendo juegos a sus consumidores. Debido a su enorme éxito en Japón, Super Nintendo (o Super Famicom) tuvo juegos hasta entrado el año 2000, con lo cual no es extraño que en 1996, Bandai decidiese lanzar un periférico nuevo para la consola, el Sufami Turbo, del cual os voy a hablar a continuación.



Sufami Turbo fue una idea de Bandai, como alternativa para hacer juegos de Super Famicom en un formato más barato que el cartucho pero sin necesidad de acoplar un add on a la consola y conseguir así rascar algunas ventas más en la época del CD ROM.



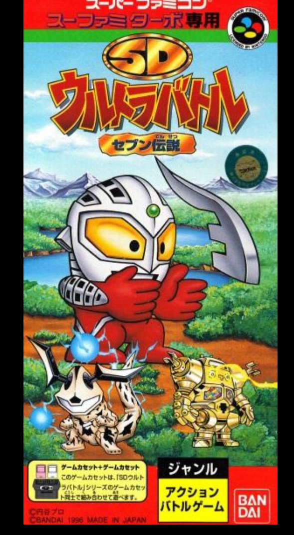
La alternativa al cartucho consistió en una especie de tarjetas que se conectaban a un adaptador que disponía de dos ranuras para tarjetas (el Sufami Turbo). Así pues, las desarrolladoras solo tenían que vender la tarjeta en lugar de un cartucho entero, obviamente el usuario necesitaba un Sufami Turbo para meter las tarjetas, así que se lanzaron algunos packs de juegos que lo incluían.

Los juegos de Sufami Turbo tenían una caja idéntica a los de Super Famicom en lo que a tamaño se refiere, así que para evitar confusiones se pusieron algunas advertencias en la caja, donde salía el dibujo del adaptador y las tarjetas, además de indicar claramente SUFAMI TURBO en varios lugares, para intentar evitar que algún japonés despistado comprase un juego, abriese la caja y dijese ¿Qué mierdas es esta tarjeta? ¿Dónde está mi juego?





Packs de Sufami Turbo + Juego



Juego de Sufami Turbo

Como he mencionado antes, el Sufami Turbo posee 2 ranuras, pese a que un juego solamente ocupa la primera ¿para qué es la segunda entonces? Pues para combinar juegos entre sí, una idea que suena mucho mejor de lo que realmente es, ya que no todos los juegos de Sufami Turbo son combinables entre sí.



Juegos de Sufami Turbo



Sufami con 2 juegos (aunque estos no son combinables)

Los juegos que se pueden combinar son los dos *SD Ultra Battle* (basados en diferentes versiones de Ultraman) los seis *SD Gundam Generations* y el *Poi Poi* ninja consigo mismo. Los juegos combinados daban efectos distintos, pero básicamente aportaban alguna novedad, como pasar las partidas y personajes de un juego a otro.

Pero bueno, dejémonos de teoría y echemos un vistazo al escaso catálogo de juegos que nos ofrecía el Sufami Turbo. Debido a que es un periférico de Bandai, los juegos son de la misma compañía, así que no sorprenderá a nadie que estén basados en mangas y animes de éxito del momento y la ausencia de personajes de otras compañías.

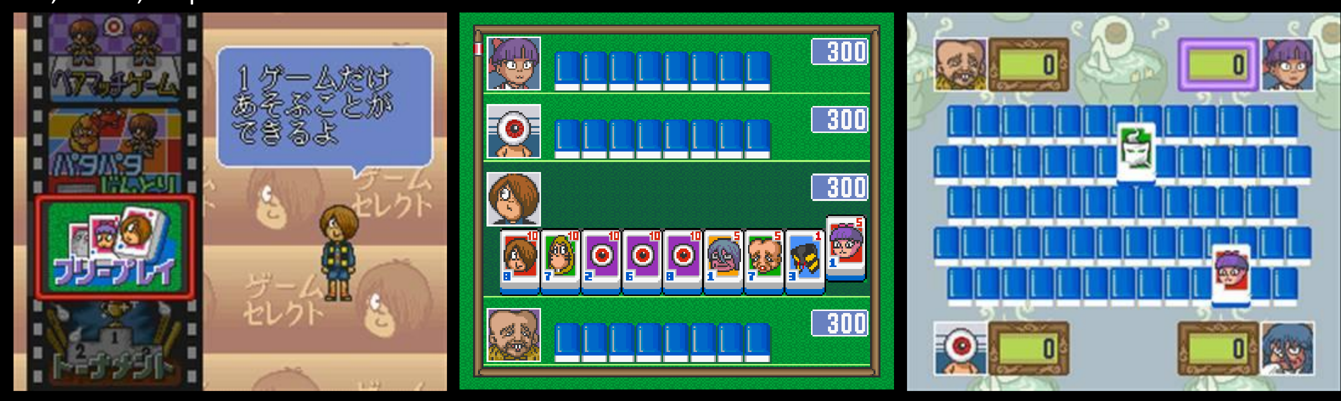
Crayon Shin Chan – Osagusu Dobon: Este juego es una especie de clon de *Bomberman*, donde Shin Chan ha de saltar sobre charcos de agua para mojar a los otros personajes y derrotarles.



Poi Poi Ninja: Otro juego inspirado en *Bomberman*, pues consiste en eliminar a los otros personajes en una pantalla fija mediante el uso de objetos que vamos encontrando.



Gegege No Kitarou - Youkai Donjaara: Este título nos propone una serie de minijuegos para hasta 4 jugadores: dados, cartas, un poco de todo.



SD Gundam Generations (Parte 1 a Parte 6): Son 6 títulos los que componen esta saga en Sufami Turbo. Son juegos de estrategia con personajes de Gundam, algo similar a lo visto en los Super Robot Taisen. Tal y como he explicado más arriba, estos 6 juegos son combinables entre sí.



SD Ultra Battle - Ultraman Densetsu y SD Ultra Battle - Seven Densetsu: Son juegos de lucha basados en diferentes personajes de la franquicia Ultraman con un divertido estilo Super Deformed (cabezones). Además de poder usar los típicos súper ataques, los personajes se pueden mover libremente por el escenario.



Gekiso Sentai Carranger – Zenkai! Racer-Senshi!: Juego basado en una de las series de la franquicia Super Sentai (que se transformó en Power Rangers al llegar a occidente). Es un juego de acción colorido y divertido, donde se nos muestran personajes de la serie algo caricaturizados (sin llegar al estilo Super Deformed)







Sailor Stars - Fuwa Fuwa Panic 2: Juego de Puzle similar a *Puzzle Bobble*/*Bust a Move*, pero con personajes de Sailor Moon, también en estilo Super Deformed.





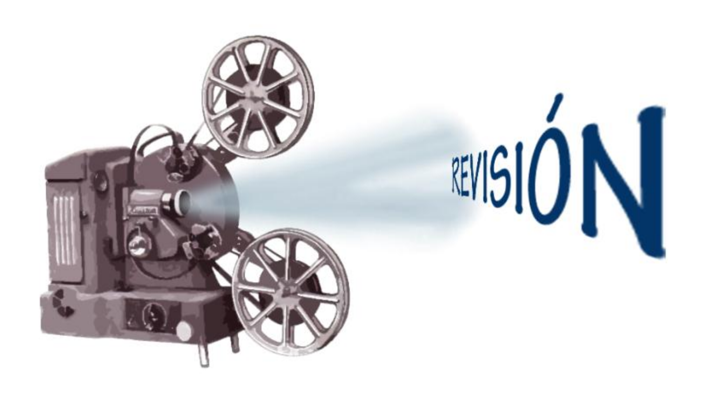


Al parecer también se planteó lanzar *Tetris 2 + Bomblis* para Sufami Turbo, cosa que me extraña mucho porque ese juego ya se lanzó en cartucho años antes de que apareciese este periférico. Quizás pretendiesen lanzar una nueva versión con personajes de algún anime (visto el catálogo de Sufami Turbo, no sería raro).

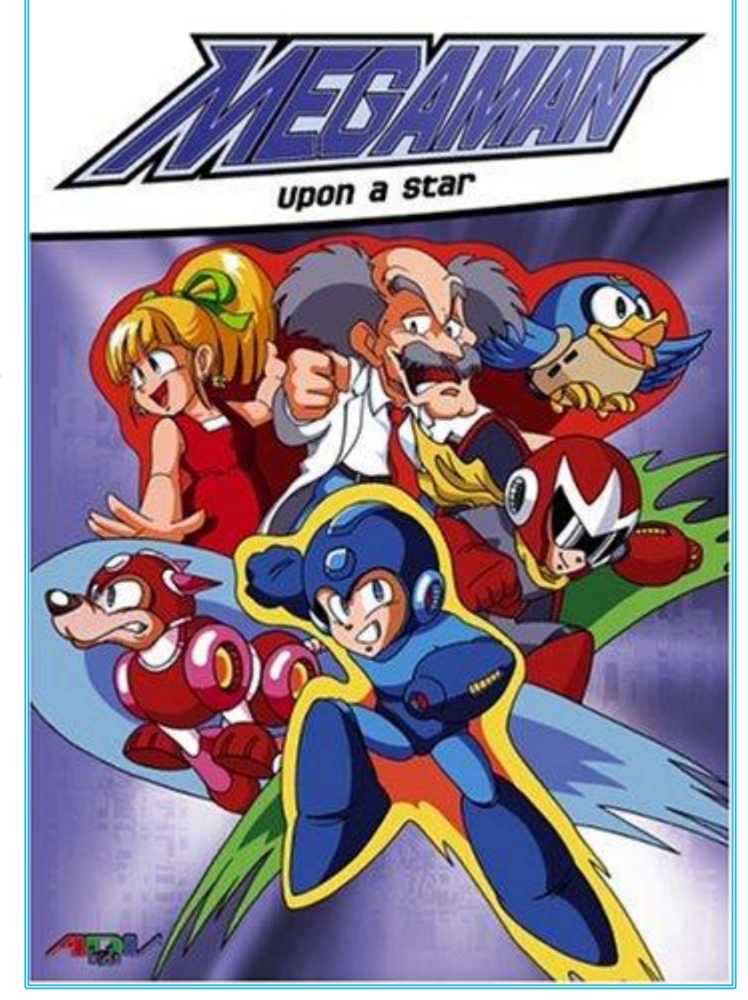
Y con esto termina el repaso a este curioso adaptador de Bandai para Super Famicom que proponía una alternativa más barata que los cartuchos a los jugadores que no habían dado el salto a las consolas de 32 y 64 bits.

Skullo





MEGAMAN: UPON A STAR (OVAS)



Megaman es un personaje de sobra conocido por todos debido al enorme éxito que tuvo en el pasado y a su lo larga que es la lista de juegos en los que aparece. En el terreno animado, este personaje también ha tenido bastante peso, protagonizando varias series, tanto americanas como japonesas.

En esta ocasión voy a hablar de los OVAS que se hicieron a principios de los 90 y que forman una pequeña "serie" de 3 capítulos en los que vemos a Megaman detener al Dr. Wily, que escapa del videojuego para conquistar Japón.

Título: Megaman: Upon a Star (Rockman: Hoshi ni Negai en Japón)
Dirección: Okazaki Minoru
Guión: Okeya Akira
Producción: Ashi Productions
País: Japón
Año: 1993
Duración: 3 OVAS de unos 25 minutos cada uno

Historia del juego:

En general, la historia de Megaman es la siguiente: El Dr. Wily construye robots para dominar el mundo y Megaman se lo impide, es tan sencillo como efectivo.

Historia de la serie:

Mientras un chico llamado Yuuta juega a un Megaman en su NES el Dr. Wily escapa del juego y llega al mundo real, concretamente a Japón (de donde es el chico). Megaman y sus amigos saldrán del juego para detener a Wily y de paso aprender cosas sobre la cultura y sociedad japonesa.

Hasta aquí todo bien ¿no? Bueno, eso de aprender cosas sobre la cultura japonesa es un poco raro… ¿acaso estamos ante una serie educativa? Pues lamento decirlo, pero así es.

Comentario sobre la serie (contiene Spoilers)

En el primer OVA vemos como un niño llamado Yuuta está jugando de noche a la NES (¿una NES en lugar de la Famicom?) para intentar completar un juego de Megaman, el chico se queda dormido y el Dr. Wily aprovecha ese momento para escapar del juego y llegar al mundo real. Más tarde, Megaman logra salir del juego también y tras explicar brevemente la situación a los padres del chico, parte en busca de Wily en lo que parece ser un OVA educativo para que los occidentales conozcamos algo más a los japoneses y sus vidas cotidianas.

La base del Dr. Wily resulta ser el parque de atracciones donde consigue crear centenares de sus robots (eh, Wily siempre ha sido muy rápido en eso) que se unen entre sí para crear un robot samurái gigante, que será derrotado por Megaman en un golpe de suerte. Lamentablemente el robot azul esta tan agotado que no consigue evitar que Wily escape, con lo cual le pide a Yuuta que lo devuelva al juego para recuperarse. Mientras tanto Wily ha elegido el Monte Fuji como base secreta, provocando que entre en erupción al mismo tiempo que manda decenas de enemigos contra Megaman. Akane, la hermana de Yuuta, pedirá ayuda a los otros personajes del juego, así que Protoman y Beat entrarán en acción para darle su merecido a Wily.

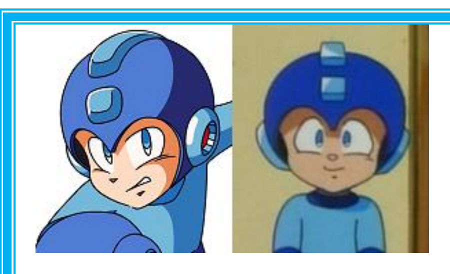


El segundo OVA trata sobre los días festivos de Japón y más o menos nos plantea la situación igual que el primero: Wily escapa del juego y llega al mundo real en casa de los chicos del primer OVA y Megaman le sigue. Debido al desconocimiento de Megaman sobre las costumbres japonesas, los chicos le irán explicando algunos de los días especiales del año. El Dr. Wily en un momento de suerte consigue robarle al Dr. Light una máquina del tiempo y la usa para poder viajar a diferentes épocas del año (lo cual facilita que nos expliquen diferentes días festivos de Japón). El plan final de Wily es lanzar meteoritos contra Japón el día que todos los japoneses miran a las estrellas para pedir un deseo, sin embargo Light "actualiza" a sus robots para que puedan pelear contra Wily en el espacio, derrotándole una vez más.

En el tercer OVA, Megaman y Roll salen del juego para poder ver un festival japonés, situación que el Dr. Wily aprovecha para escapar del juego y volver a causar problemas en Japón. Megaman tendrá que volver a hacer uso de la máquina del tiempo para descubrir los planes de Wily, por lo cual viaja al futuro para lograr alguna pista. El futuro de Japón es bastante desolador, Wily ha conseguido arrasar y controlar el país y tiene su propia ciudad volante, donde los edificios se convierten en robots que atacan a Megaman. De vuelta al presente, Megaman volverá a investigar viajando en el tiempo mes a mes hasta descubrir el plan de Wily (que esta vez tiene que ver con tifones). Lamentablemente la máquina del tiempo queda dañada en el combate así que Megaman y Roll tendrán que enfrentarse al robot crea tifones de Wily sin la oportunidad de poder viajar en el tiempo, aunque al menos recibirán la ayuda de Beat, Eddie, Rush y Protoman.



Personajes principales:

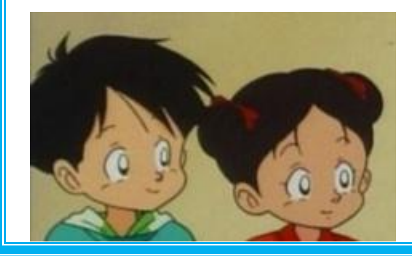


Megaman: Robot protagonista, fue creado por el Dr. Light, su misión es la de detener a Wily, el cual no para de intentar dominar el mundo con su ejército de Robots. El personaje de la serie y el de los videojuegos son idénticos en aspecto y carácter. Como curiosidad decir que le vemos usar varias armas de las que obtenía en los videojuegos.

Dr. Wily: Científico obsesionado con dominar el mundo (de la manera más llamativa posible). Odia a Megaman y a su excompañero el Dr. Light por entrometerse en sus planes. Tiene una habilidad innata para crear robots de todo tipo y forma a gran velocidad. La representación de Wily es muy fiel al del videojuego.







Yuuta y Akane: Son los niños poseedores del juego del cual se escapan Wily y Megaman. Ayudarán a Megaman en todo lo posible y de paso le explicarán cosas sobre Japón.

Conclusión:

Una de cal y una de arena con estos OVAS, por un lado la parte de acción está muy bien, por otro la parte educativa es bastante innecesaria. Es verdad que la historia es muy sencilla y el final es bastante repetitivo y previsible pero ¿no es así también en los juegos de Megaman?



Una cosa que creo que se podría haber mejorado es la aparición de los Robot Masters, pues aparecen todos de golpe y son eliminados de un disparo en una escena, no hay ninguno que se luzca lo más mínimo y eso es una pena. Quizás eso se debe a la limitada duración de cada OVA pero aun así, creo que se podían haber esforzado más en ese aspecto.

Así que, en general, estos OVAS están bien, las escenas de acción son muy buenas y bastante épicas, pero el estilo ñoño y educativo le resta brillo al resultado final y deja una sensación de "lo que pudo haber sido y no fue".

Skullo



Los personajes despidiéndose



Volando hacia la base de Dr. Wily

KUNG LAO



Normalmente los protagonistas de los juegos suelen acaparar toda la atención de los jugadores, incluso en los juegos donde hay un amplio abanico de personajes entre los que elegir, como por ejemplo, los de lucha uno contra uno.

Está claro que todos los personajes tienen su público, pero nadie puede negar que personajes como Ryu o Terry Bogard hayan tenido una legión de seguidores más grandes que Dhalsim o Big Bear, lo cual deja claro que el protagonista siempre tiene al público de su lado.

Sin embargo no siempre es así, y el mejor ejemplo es la saga Mortal Kombat, donde desde el primer juego, muchos jugadores prefieren ignorar a Liu Kang para elegir a cualquier otro personaje. En ese caso podríamos decir que los protagonistas pasan a ser los Ninjas (especialmente Sub Zero y Scorpion) quedando en un segundo plano el verdadero protagonista y salvador del mundo.

Quizás conocedores de como los ninjas habían monopolizado el favoritismo del público, los creadores de la saga decidieron crear un segundo monje Shaolin como apoyo de Liu Kang y es así cuando en *Mortal Kombat II* (1993) aparece Kung Lao, el luchador del sombrero.

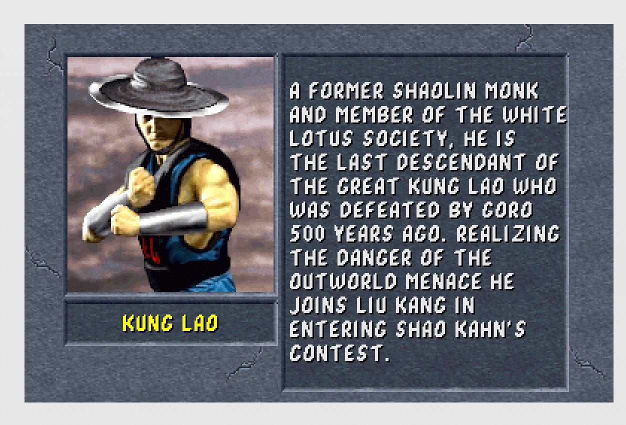


Kung Lao contra Liu Kang en *Mortal Kombat II*



El sombrero lo corta todo… FATALITY

La historia de Kung Lao nos cuenta como es descendiente de otro monje del mismo nombre, que salvó a la Tierra en el pasado, pero finalmente murió a manos de Goro. Este “nuevo” Kung Lao tiene el deber de continuar la tarea de sus antecesores, por lo cual decide ser inspiración y maestro de los monjes más jovenes y combatir en Mortal Kombat para asegurar que la paz no se ve alterada por Shao Khan. En ambos objetivos, Lao cuenta con el apoyo incondicional de Liu Kan, creando un “duo de protagonistas” similar a lo visto con Ryu y Ken.



La manera de pelear de Kung Lao ha ido variando juego a juego, pero su característico sombrero siempre ha sido un fiel compañero durante las batallas y es ese mismo elemento lo que hizo que su popularidad aumentase, o que al menos destacase del resto de personajes del juego, incluyendo al propio Liu Kang.





Lanzando su sombrero en *Mortal Kombat 3*



Kung Lao contra Jax en *Mortal Kombat 3*

En Mortal Kombat, son muchos los personajes que mueren o desaparecen de un juego a otro, sin embargo Kung Lao ha sido un personaje fijo apareciendo en casi todos los juegos. Así pues y tras su estreno, reapareció con un diseño ligeramente distinto (pero siendo totalmente reconocible) en *Mortal Kombat 3* (1995) *Ultimate Mortal Kombat 3* (1996) y *Mortal Kombat Trilogy* (1996).

Lao no apareció en *Mortal Kombat 4* (1997), pero sí que fue incluido en la versión ampliada de este juego, *Mortal Kombat Gold* (1999) lanzada para Dreamcast.



Historia de Kung Lao en *MK Gold*



Kung Lao contra Kitana en *MK Gold*

Y llegó el día en que en Midway decidieron matar a Liu Kang en manos de su archienemigos Shang Tsung, el cual decidió unirse al hechicero Quan Chi para crear la "Alianza Mortal" en la quinta parte de la saga: *Mortal Kombat V Deadly Alliance (*2002). Tras la muerte del protagonista, la historia giraba en torno a los otros personajes conocidos de la saga, pero espiritualmente el protagonista terminaría siendo Kung Lao, el cual ahora debía vengar la muerte de su mejor amigo.

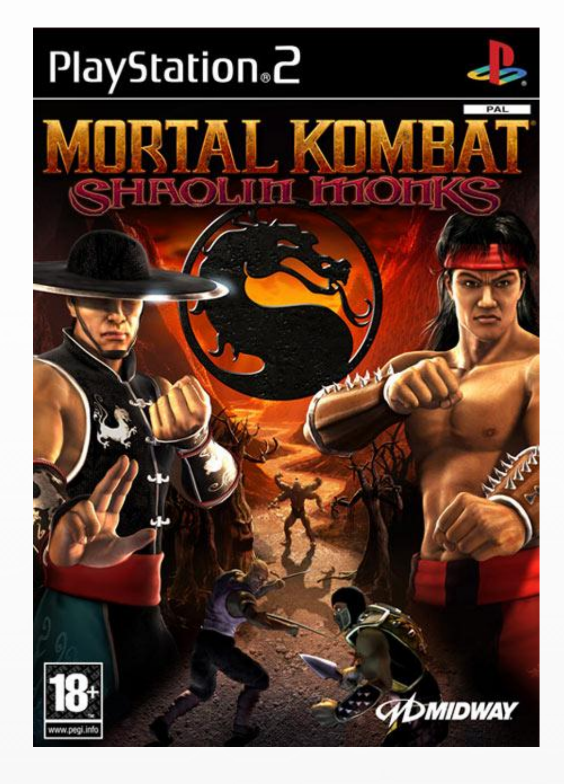
En este juego se volvió a cambiar el diseño del monje, pues Lao lleva el pelo largo, se coloca su sombrero de la espalda y viste ropas más anchas. Sin embargo, si nos fijamos en la cara que aparece bajo su barra de vida, se puede ver el diseño clásico de Kung Lao, el cual es la ropa secundaria en este juego, debido a que los creadores del juego les gustó mucho más el nuevo aspecto y lo cambiaron a última hora.



Nuevo diseño de Kung Lao en *MKV Deadly Alliance*



Kung Lao contra Sub-Zero en *MKV Deadly Alliance*



Poco después de *Mortal Kombat V*, Kung Lao y Liu Kang protagonizarían *Mortal Kombat Shaolin Monks* (2005) un divertido beat em up donde los dos monjes revivirían los sucesos de los primeros juegos (con algunas modificaciones).



Kung Lao en *MK Shaolin Monks*

Tras esto, Liu Kang volvió reapareció en los juegos, aunque convertido en zombi, en lo que fueron los últimos pasos de la saga de lucha antes de llegar al Armageddon, que significaba dos cosas, por un lado, *Mortal Kombat Armageddon* (2006) un juego donde aparecerían todos los personajes de la saga y por otro el fin de la línea temporal original de Mortal Kombat, pues tras el Armageddon, Shao Khan se había vuelto demasiado poderoso y nadie pudo detenerle, ante lo cual Raiden solo pudo enviar un aviso a su versión del pasado, alterando así la línea temporal y creando los sucesos que vimos en el estupendo *Mortal Kombat* (2011), conocido popularmente como "*Mortal Kombat 9*" o "*Mortal Kombat Remake*".



Ilustración oficial de *MK Shaolin Monks*



Kung Lao luchando contra Sektor en *Mortal Kombat* (2011)

Al margen de los videojuegos, Kung Lao también protagonizó la serie de imagen real *Mortal Kombat: Conquest*, que estaba ubicada históricamente antes de los videojuegos (con lo cual, hablaríamos del Kung Lao original, antecesor del que debutó en *Mortal Kombat II*).







LA PROSTITUTA DE LOS CHINOS (Parte 3)

Tercera parte de esta extensa cronología de juegos piratas de Mario. A esta altura viendo algunos de los anteriores hacks y el número que representan nada de esto es creíble ni para el niño más inocente. Juegos como *Mario IV* (*Armadillo*) y *Mario 8* (*Don Doko Don 2*) son los que nos hacían creer que había más juegos de Mario reales y que no había nada raro, pero luego uno se encontraba con *Mario 6* (*Tiny Toon*) o con *Grand Dad 7 (Los Picapiedras*) y todo se iba por la borda.

Super Mario 14 (Hack de Kaiketsu Yanchamaru 3 - Taiketsu! Zouringen)



Empezando por analizar la pegatina del cartucho, no se ve nada extraño. Obviamente es robada de algún juego original de Mario y en ella se le agrega la palabra "Super Bros" y un 14 gigante, también se puede ver el título en chino en la misma. Al parecer todo va bien, se trata de una aventura de Mario más.

Ponemos el cartucho en la consola, encendemos y ocurre lo siguiente: Japón feudal, música japonesa, una japonesa que es secuestrada escribiendo una carta de ayuda, dos extraños que vaya uno a saber quiénes son, la carta enviada en forma de avión de papel, le llega a un héroe que no conocemos y… (Imposible escribir lo que sucede con este héroe).

Super Mario 14, Copyright de 1993, creado por ¡Wario! No tiene sentido analizar esto, ni que se fumaron, ni el cómo, ni el porqué, solo les comentare un poco sobre el juego en cuestión.

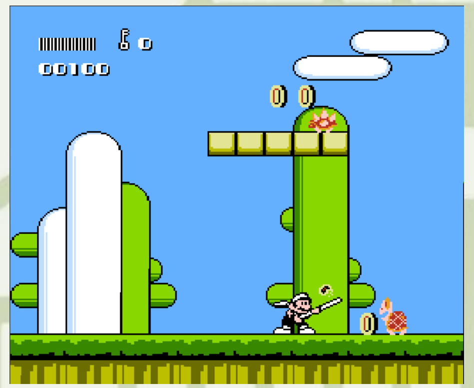
El juego hackeado en cuestión es *Kaiketsu Yanchamaru 3 - Taiketsu! Zouringen* desarrollado por la compañía Irem Corp. y lanzado en el año 1993 en exclusiva para la consola Family Computer. Un juego de plataformas bien japonés que nada se parece a un juego de Mario. Los chinos o taiwaneses piratas como respuesta a eso, no solo modificaron al protagonista del juego poniendo la cabeza de Mario sino que también a varios de los enemigos remplazándolos por Koopas y Pinchones, e incluso las monedas del juego por las conocidas del clásico Mario Bros.



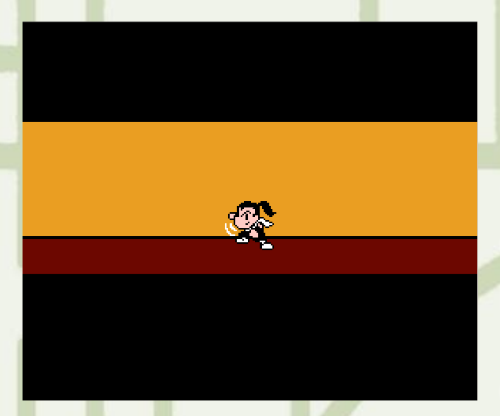
Pantalla de título



¿Y estos quiénes son?



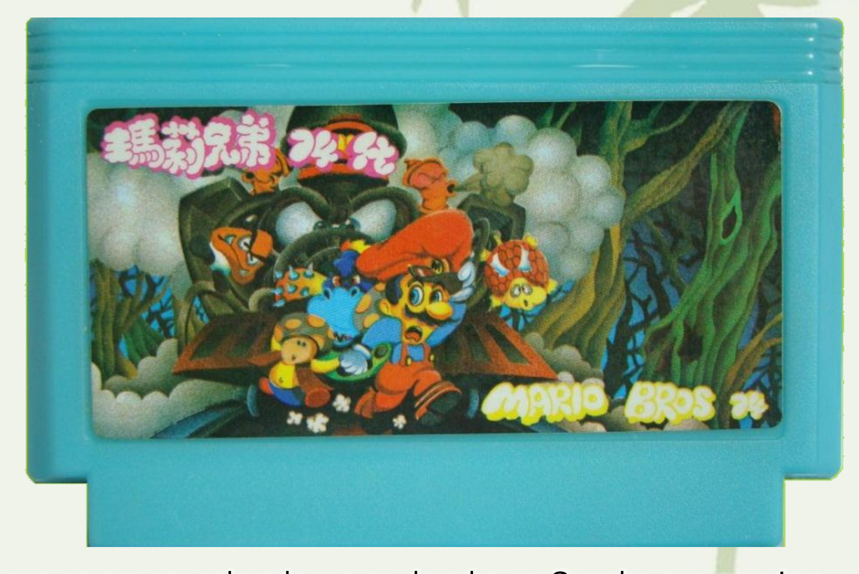
Koopas y monedas para disimular



Como todos estos hacks que tienen errores *Super Mario 14* obviamente no es la excepción, si golpeas las paredes verás la cabeza del protagonista original por unos segundos, esto también sucede cuando saltamos por los trampolines e incluso cuando realizamos cualquier movimiento especial, en otras palabras cualquier cosa que hagamos veremos la cabeza del protagonista original, muy flojos estuvieron los piratas en esta ocasión.

Conseguir el cartucho de *Super Mario 14* no es tarea sencilla, es uno de los más difíciles de toda esta colección de hacks pero tampoco es una tarea imposible. El cartucho pirata del juego original también existe pero este sí es bastante más raro.

Super Mario 14 (15) (Hack de Tiny Toon Adventures 2)

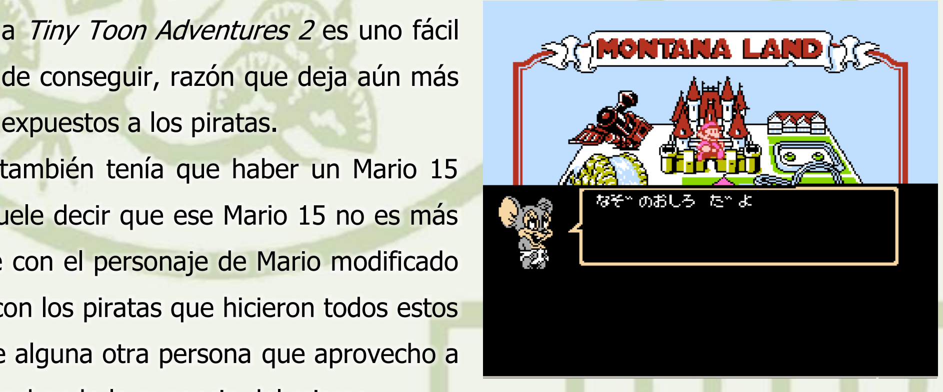


No se sabe que es lo que pasó aquí que hay otro *Super Mario 14*, por alguna razón también este es considerado como el *Mario 15*, pero la realidad es que en ningún momento en el juego se hace mención a ese número. Lo mejor de este hack es el cartucho en cuestión y su extraña pegatina. En ella podemos ver a un extraño Mario con traje rojo y celeste con una gorra digna de general de la Unión Soviética, acompañado de la mano por un extraño Toad y perseguido por un tranvía gigante en medio de un tenebroso pantano. También se puede ver un Bowser azul, y a su lado un extraño Koopa que parece ser golpeado y a su derecha un Goomba que pareciera 5estar tirando una patada voladora. La pegatina nos invita a usar nuestra imaginación e imaginarnos lo que sea, dando esperanzas por qué no a otro extraño juego como *Kaiketsu Yanchamaru 3*.



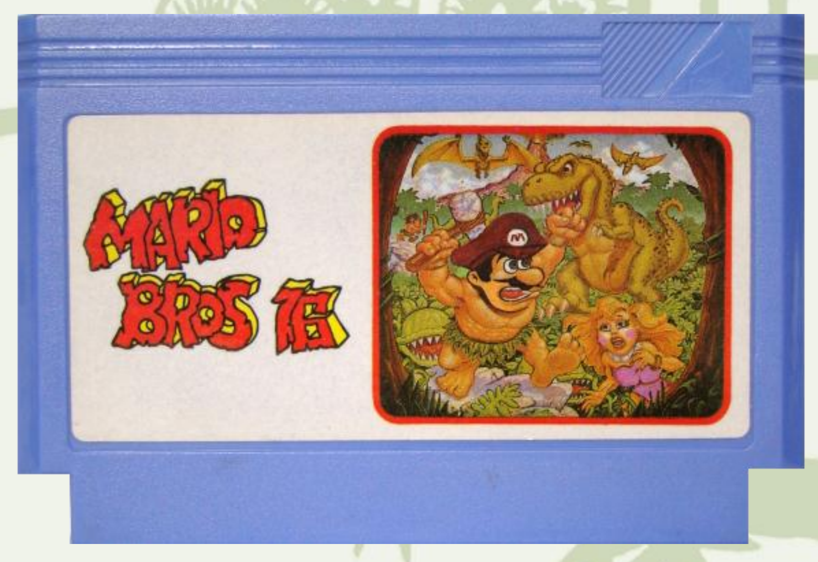
Pero los piratas no van a dejar de ser piratas e hijos de sus madres, no aprendieron el error que cometieron con *Super Bros. 6* y en esta ocasión decidieron hackear otro juego común y fácil de identificar: *Tiny Toon Adventures 2.*

Este cartucho no se ve todos los días, pero es claramente más fácil de ver que el otro *Super Mario 14*. En cuanto a *Tiny Toon Adventures 2* es uno fácil de conseguir, razón que deja aún más expuestos a los piratas.



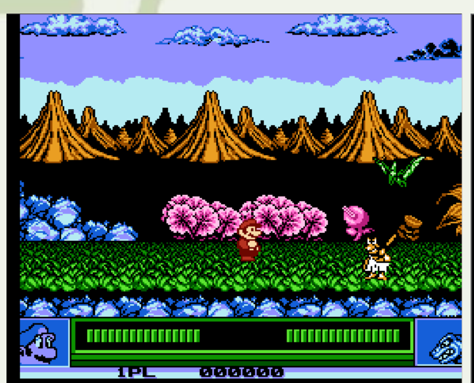
Lo lógico era que si había un Mario 16 también tenía que haber un Mario 15 pero en realidad éste nunca existió. Se suele decir que ese Mario 15 no es más que el *Super Mario Bros* original solo que con el personaje de Mario modificado por Sonic, pero dudo que tenga que ver con los piratas que hicieron todos estos otros hacks, quizás sea la modificación de alguna otra persona que aprovecho a ponerle a su hack "*Super Mario 15*" aprovechando la ausencia del mismo.

Mario Bros 16 (Hack de Joe and Mac) aka Super Bros Jurassic Park



Tal vez uno de los más mencionados por ser "el último" de la numerología y también por lo llamativo que resulta ver un juego de Mario acompañado de un número tan alto.

Sea como sea, para realizar la pegatina del cartucho de Mario 16 solo bastó con tomar la imagen de *Joe & Mac* y modificar la cabeza del protagonista por la de un extraño Mario diseñado por piratas chinos que por supuesto en nada se parece al Mario original salvo por los bigotes y el color de ese extraño gorro que lleva. Lo más curioso es que este es uno de los pocos que lleva la palabra "*Mario Bros*" en el título cuando en la mayoría de estos juegos es "*Super Bros*".

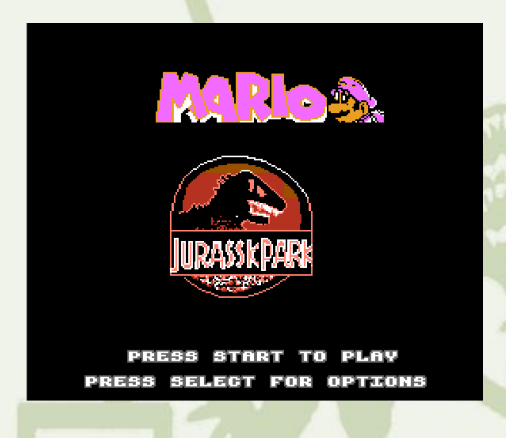






A estas alturas queda claro que a los piratas no les importa ser descarados con sus copias

El juego es básicamente lo mismo que Joe & Mac solo que se modifica el sprite del personaje y se incluye uno de Mario. El cartucho de este hack junto con *Super Bros 6* es uno de los más fáciles de encontrar. El "problema" para los piratas radica en que *Joe & Mac* también se consigue fácilmente, y nuevamente puede ocurrir que encontremos un cartucho de *Mario 16* justo al lado de uno pirata de Joe & Mac.



Este juego también podemos encontrarlo como *Super Bros Jurassic Park*, es básicamente lo mismo solo que en el título del juego se cambia el nombre de "*Mario Jurassic Park*", y cuando se inicia se ve el logo de dicha serie, por supuesto que esta versión es muchísimo más rara y muy difícil de conseguir.



Super Bros. 16 (Hack de Kaiketsu Yanchamaru 2)

Al igual que con *Mario 14*, con la decimosexta parte también sucede lo mismo, hay 2 entregas diferentes. En esta ocasión se puede pensar que los piratas se dieron que cuenta que hackear *Joe & Mac* era muy obvio y que había que optar por un juego más raro que no sea tan conocido, pero si repasamos la cronología evidentemente deberían arreglar todo, así que tampoco es que tenga sentido arreglar lo de *Mario 16* y *Joe & Mac*.



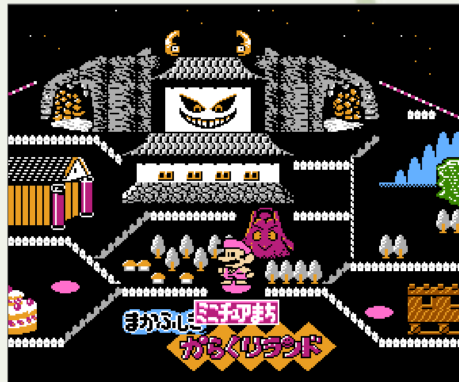
La víctima en esta ocasión es *Kaiketsu Yanchamaru 2*, una vez más la saga creada por Irem se ve afectada, y por alguna razón los piratas chinos veían con buenos ojos este juego 100% japonés para transformarlo en un Mario. SI bien no hay tantos errores como cuando hackearon *Kaiketsu Yanchamaru 3*, si le cambiaron el traje a Mario por uno rosado y lo hicieron más petiso de lo que ya es. Como nos tienen acostumbrados con los errores groseros, en *Super Bros. 16* en el título de presentación se olvidaron de quitar parte del título original, de todos modos casi que ni importa porque está escrito en japonés.
Si de rareza se trata, este definitivamente es un cartucho más raro que todos los mencionados anteriormente, su producción fue claramente escasa en comparación al hack de *Joe & Mac* que se ve por todas partes.



Pantalla de título



El Sprite de Mario es un poco raro



"Demasiado japonés" para Mario

Super Bros. 17: Fighting of the MaliLugi (Hack de Chip 'N Dale: Rescue Rangers)

Llegamos al último hack de esta numerología inventada por los chinos. Para muchos Super Bros. 17 no existe, solo se ha visto en emuladores y si hay un cartucho, es un dumpeo de un particular. Otros confían en que este hack si tuvo cartucho en los '90 a pesar de ser muy raro. Si buscamos imágenes en los sitios webs más oscuros del planeta, encontraremos fotos del cartucho en cuestión. Sea como sea no hay mucha magia detrás de este hack, ya que se trata de un hack Chip 'N Dale con un nombre chino largo y el número 17.

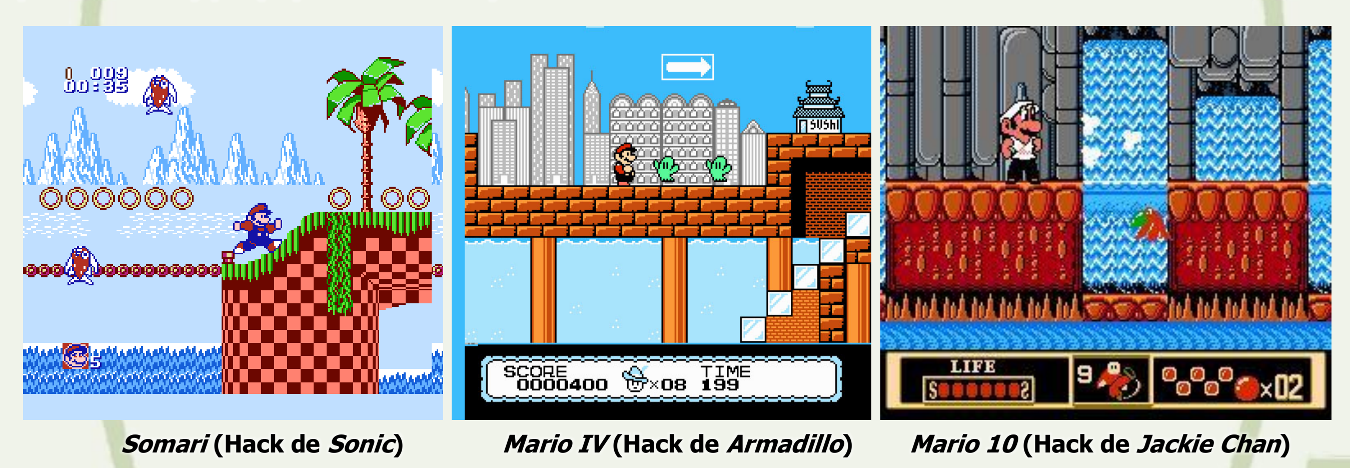


En este hack se puede ver que ambos protagonistas del juego se les modifica la cabeza por la de Mario, los enemigos son Bowser y los objetos son reemplazados por hongos. Sencillamente fantástico. ¿Qué mejor manera de terminar la mentira hackeando uno de los juegos más pirateados como es *Chip 'N Dale*? Definitivamente los piratas no aprendieron nada de sus errores, ni tampoco les constan todas las desprolijidades vistas en este especial.



Piratear un juego común, protagonizado por personajes populares, gran jugada de los piratas chinos

Así es como termina este especial, en vez de ser 4 juegos oficiales de Mario para la consola Nintendo NES, tenemos una cronología de un total de 20 juegos de los cuales esos cinco que son originales llegaron con su nombre modificado: *Super Wonderful Mario* (*Super Mario Bros USA*) y *Champion Brothers IV* (*Super Mario Bros 2 Japón*), claro que sin tener en cuenta que los otros tres son *Pipeline/Mr. Mary* (*Mario Bros*), *TV Game Cartridge Cassette LB35* (*Super Mario Bros*) y *3* (*Super Mario Bros 3*).



***Somari* (Hack de *Sonic*)** ***Mario IV* (Hack de *Armadillo*)** ***Mario 10* (Hack de *Jackie Chan*)**

Pero además de todos estos juegos que vimos anteriormente en este especial dividido en tres partes y en el análisis de Somari, existen todos estos:

M. C. Mario (Hack de *M. C. Kids*), *Pizza Pop Mario* (Hack de Pizza Pop!), *Mario Rider* (Hack de *Top Rider*), *Super Mario & Sonik* 2 (*Hack de Chip 'N Dale* con Mario y Sonic como protagonistas), *Kart Fighter* (Juego 100% pirata), *Mario Fighter III* (Juego 100% pirata), *Super Mario World* (Port del juego de Super Nintendo adaptado a 8 bits), *Mali Boss* (Hack de *Daiku no Gensan*), *Super Mali Splash Bomb* aka *Super Mali Soda Water* (Hack de *Keroppi to Keroleen no Splash Bomb), Super Mali Hero Legends* también conocido como *Hero Mali Brothers* (Hack de *Little Ninja Brothers*), *Dian Shi Ma Li* (Juego 100% pirata), *Super Mario Sister* (Hack de *Super Mario Bros 3* con protagonistas femeninas), *Super Bros. Pocker Mali* (Hack de *Shin Chan: Ora to Poi Poi*) y *Super Maruo*.

Todos estos han tenido cartuchos piratas y en su gran mayoría provienen de Taiwan y China, pero quién sabe cuántos más pueden estar dando vueltas, y cuantos se están inventando mientras lees esto.

NesBeer

ESPECIAL

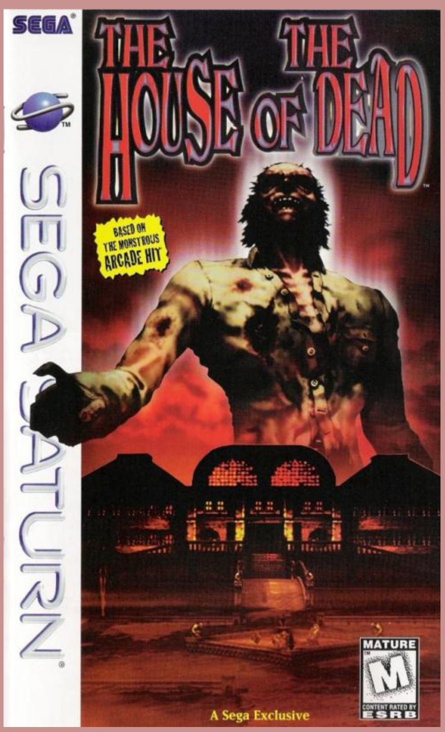
The House of the Dead



Por Valveider



THE HOUSE OF THE DEAD (1996)



The House Of The Dead (*HOTD* de aquí en adelante) es el primer juego de la saga y en el que se basará casi toda la franquicia. Es un shooter sobre raíles en el cual mataremos zombis solos o acompañados por un amigo.



Para ello los jugadores usaran un periférico en forma de pistola para apuntar y disparar a los enemigos que se acerquen en pantalla. Cada jugador dispondrá de seis balas por cargador, por lo que cuando se le acaben, tendrá que recargar, situación en la cual deberá tener cuidado, pues los zombis no esperarán a que estés listo.

Cada jugador dispone de un indicador con 3 llamas, cada vez que es golpeado o haya disparado a un civil pierde una de las llamas, cuando estas llegan a cero el personaje muere. Por suerte se pueden restaurar con botiquines, así que si ves uno no dudes en cogerlo.

¿Pero de que va *HOTD*?
Los agentes del AMS y personajes jugables Thomas Rogan y G son enviados a investigar la mansión del Doctor Roy Curien debido a una extraña llamada de Sophie Richards, la esposa de Rogan.

El Doctor Curien es un aclamado bioquímico y genetista obsesionado con descubrir los secretos de la vida y la muerte, sin embargo la naturaleza de sus experimentos le arrastraron hacia la locura y, debido a su estado mental, el Dr.Curien no tuvo reparo en liberar los peligrosos sujetos de sus experimentos hacía el mundo exterior.

Así pues los jugadores en la piel de Rogan y G deben sobrevivir e investigar que ha ocurrido en la mansión Curien durante 4 intensos niveles cada uno con un jefe final.

El juego originalmente salió en Arcade, pero debido a su éxito llegó también para Sega Saturn y PC, pese a no llegar al nivel del juego original, las versiones domésticas fueron muy bien adaptadas y tuvieron una buena acogida ante el público.



THE HOUSE OF THE DEAD 2 (1998)



En esta ocasión los agentes del AMS James Taylor y Gary Stewart son enviados a Venecia dónde fue visto por última vez el agente G para investigar ciertos fenómenos extraños y, si hiciese falta, evacuar a la población.

James y Gary no solo encuentran a G herido sino también a una horda de no-muertos creados por Caleb Goldman presidente de la corporación DBR y un experto en la teoría del genoma que financió las investigaciones del Doctor Roy Curien. Así pues James y Gary deben enfrentarse a Goldman y a su horda de no-muertos durante 6 niveles, cada uno con su boss final repitiendo como boss Magician, el arma definitiva de Dr.Curien en el primer juego.

Como curiosidad, según tu puntuación final y el número de continuaciones usadas podrás acceder a uno de los 3 posibles finales: el bueno, el normal y el malo. También cabe destacar que el juego tiene un pésimo doblaje en inglés que ha sido parodiado en más de una ocasión.

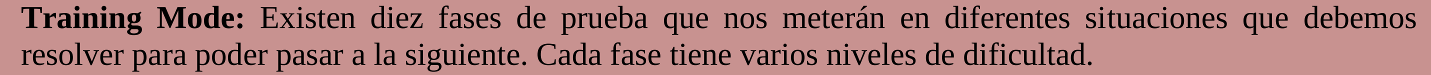


HOTD2 salió en Arcade, Dreamcast, PC y Wii. También es posible jugarlo cómo contenido desbloqueable en *HOTD3* de Xbox.

En algunas de estas versiones había modos de juego nuevos cómo:

Arcade Mode: Es idéntico a la versión Arcade del juego pero en este caso puedes definir el número de vidas y continuaciones, cuándo en la versión original sólo puedes tener tres vidas por partida pagada.

Original Mode: Parecido al Arcade Mode, la diferencia es que el jugador puede elegir dos bonos antes de empezar el juego, estos bonus van desde añadir más continuaciones o vidas, a doblar tu puntuación o poder cambiar de arma o trajes.



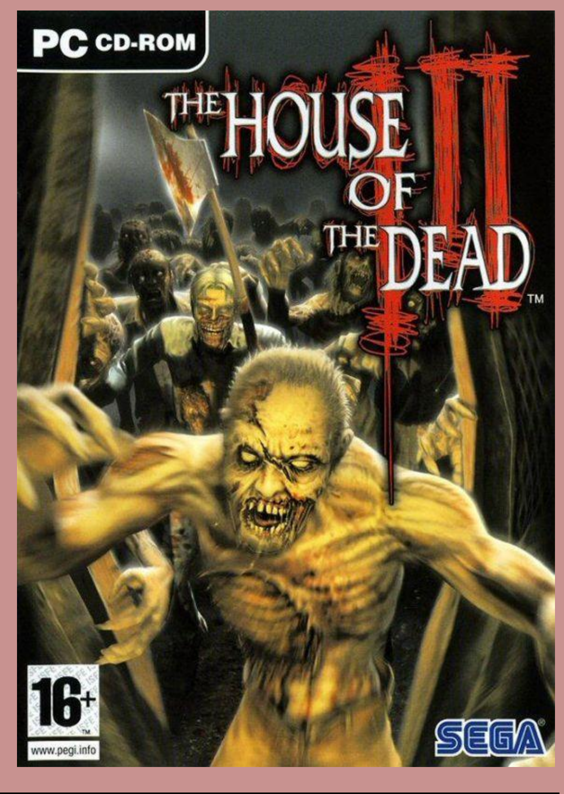
Training Mode: Existen diez fases de prueba que nos meterán en diferentes situaciones que debemos resolver para poder pasar a la siguiente. Cada fase tiene varios niveles de dificultad.

Boss Mode: Te permite pelear contra los jefes del juego que hayas derrotado anteriormente, tanto en Arcade mode como en Original mode, puedes elegir luchar contra un boss en concreto o contra todos de forma seguida, en cualquier caso las peleas son cronometradas por lo que tendrás que esforzarte para batir tu propio récord.

Options: En este menú de opciones podemos cambiar el número de vidas, continuaciones, el color de la sangre y otras opciones más mundanas como el contraste, control del volumen, etc.



THE HOUSE OF THE DEAD 3 (2002)



La tercera parte de la saga fue publicada en 2002 en arcades y el mismo año recibió un port para Xbox, pero la cosa no quedó ahí *HOTD3* también fue publicado para PC, Wii y una versión HD para Playstation 3 con la posibilidad de jugarlo con Move.

Esta vez la saga nos sitúa en un futuro post-apocalíptico, la civilización fue derrocada y organizaciones como la AMS dejaron de existir. La primera escena jugable nos permite usar al ya veterano Thomas Rogan que investiga el edificio de laboratorios EFI que parece tener conexiones con el colapso mundial que dejó el planeta en ese estado. Pero Rogan y su equipo caen, dejando paso a la siguiente escena que nos muestra a su hija, Lisa Rogan y a un algo ya viejete G en la entrada del edificio EFI dispuestos a rescatar al padre de Lisa.
Esta vez la misión se lleva a cabo en cinco niveles con boss final en cada uno de ellos, sin contar el mini-nivel de Rogan al principio.

Cabe destacar que durante esta entrega iremos conociendo en forma de flashbacks los motivos que tuvo Dr. Curien para crear una horda de no-muertos en el primer *HOTD*.

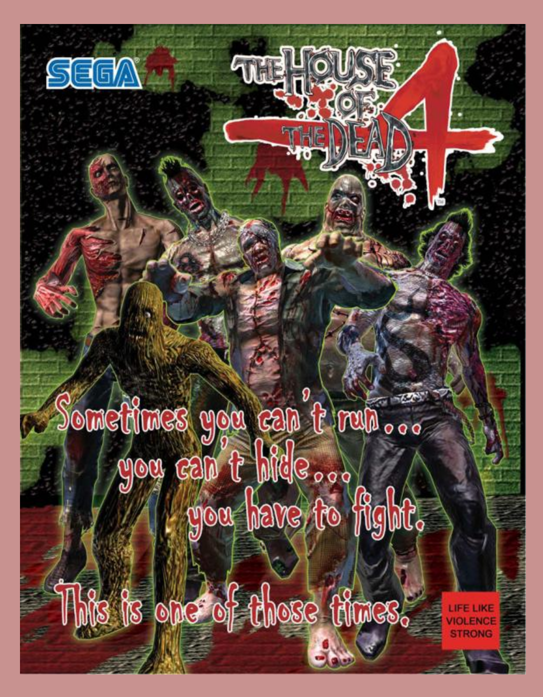


HOTD3 implementó un montón de novedades a la saga:
-El arma principal deja de ser una pistola, en esta ocasión es una escopeta.
-Ranking de puntuación por niveles.
-Un total de cuatro finales.
-Poder elegir tu camino, si bien en los juegos anteriores dependiendo de nuestras acciones el personaje iba por un camino u otro, aquí nos dan total libertad para elegir.
-Ya no deberemos rescatar civiles, pero en algunas ocasiones tendremos que salvar a nuestro compañero.
-Los bosses ganan una barra adicional de ataque, debemos vaciarla para interrumpir sus ataques.
-En la versión de Wii es añadida la habilidad de atacar con el arma cuerpo a cuerpo para bloquear golpes enemigos, pero debes recargar después de cada uso.





THE HOUSE OF THE DEAD 4 (2005)



Llegó a los arcades japoneses el 30 de diciembre de 2005, en 2012 llegó para Playstation 3, incluyendo las dos fases extra del *HOTD4: Special*.

La historia ocurre entre la segunda y tercera entrega (antes del colapso mundial). Los agentes del AMS James Taylor y Kate Green se encuentran en una de las oficinas europeas de la AMS, cuando un terremoto los deja aislados. Unos días después cuándo Kate y James esperan un equipo de rescate se ven asediados por un grupo de no-muertos, así que nuestros protagonistas se ven forzados a repeler los ataques y huir por las alcantarillas dónde la cosa se complicará aún más. Esta vez el juego dispone de seis niveles con sus respectivos jefes.

Como curiosidad hay que destacar que los dos últimos niveles ocurren en la misma localización que los dos últimos capítulos de *HOTD2*, además la música de los niveles son versiones remezcladas de las originales.

La mayor innovación que presenta *HOTD4* respecto a la saga está en las armas, se añadieron las granadas como armas secundarias y esta vez el arma principal que usamos son unos subfusiles Mini Uzi que disponen de un sensor de movimiento, esto permitió introducir a la saga una especie de Quick Time Events donde debemos menear el arma para superarlos, además cambió el modo de recarga moviendo la pistola en vez de disparar fuera de la pantalla.





THE HOUSE OF THE DEAD 4: SPECIAL (2006)

Es más bien una pequeña continuación de *HOTD4* esta vez controlamos a Kate y G durante dos fases, en la última fase vuelve el mítico jefe Magician, dispuesto a abrir la Caja de Pandora.



THE HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL (2009)



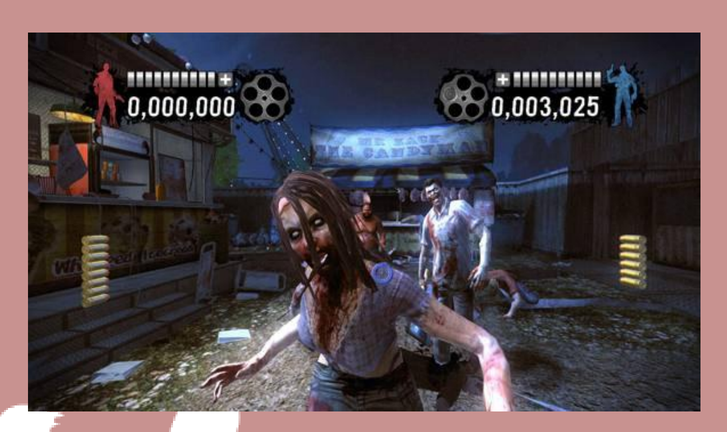
Overkill fue el primer juego de la saga que, sin ser un spin-off, no tiene su propia máquina arcade, en vez de eso el juego fue desarrollado para Wii y publicado en 2009, aunque también se lanzó en 2011 para PS3 bajo el nombre de *The House of the Dead: Overkill Extended Cut* y en 2013 una versión para iOS y Android.

Overkill es una precuela de la primera entrega donde predomina el humor y un estilo retro cinematográfico digno de películas gore y de serie Z. Nos ponemos en la piel de un joven Agente G destinado a un pequeño pueblo de Louisiana para investigar una serie de desapariciones y además detener a un señor del crimen que se hace llamar Papa Caesar. G se ve obligado a colaborar con el Detective Isaac Washington, un policía muy mal hablado que busca venganza con Papa Caesar por matar a su padre.

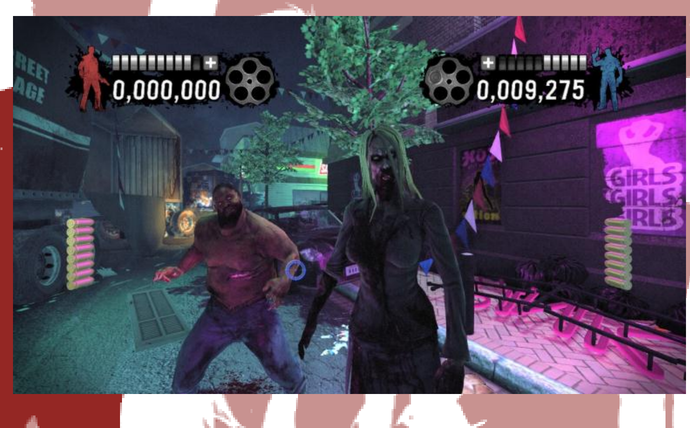
Las innovaciones que *Overkill* presenta respecto al resto de juegos de la saga son significativas, para empezar si dirigimos la mirilla hacia una de las esquinas nos permitirá mover ligeramente la cámara hacia esa dirección. También es añadido un medidor de combo dónde podrás conseguir puntos extras salvando civiles, eliminar enemigos sin fallar ningún tiro o consiguiendo head-shots. Al final de cada nivel el jugador recibirá dinero del juego dependiendo de la puntuación que haya adquirido, este dinero puede usarse para comprar y mejorar diferentes armas.

Por primera vez en la saga los jefes, que se podrán encontrar al final de los siete niveles que compone el juego, no tienen nombres basados en los arcanos mayores de las cartas del tarot.

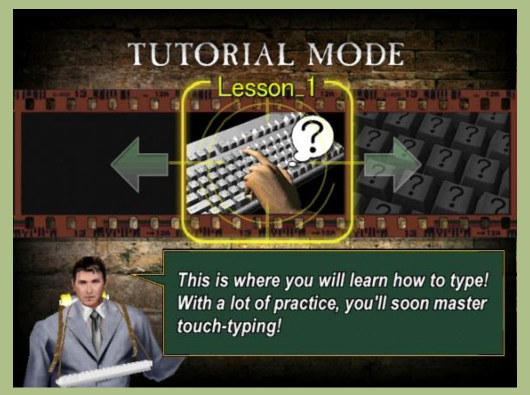








THE TYPING OF THE DEAD (1999)



¿Qué ocurre cuando unes un juego educativo y un *HOTD*? Pues que sale *The Typing Of The Dead*, que es básicamente el mismo juego que *HOTD2* (mismos gráficos y misma historia) pero con una gran diferencia en la jugabilidad, ya que para derribar a los zombis debemos teclear correctamente la palabra que nos es mostrada.

Hay que destacar el sentido del humor del juego, los protagonistas no irán armados con sus armas habituales, en vez de ello llevarán un teclado que está conectado a una Dreamcast con batería, que a su vez usan de mochila pero su humor no sólo queda ahí, dependiendo de las preguntas respondidas correctamente durante la pelea contra Emperor, el jefe final del juego, nos mostrarán uno de los tres posibles finales, cada uno más absurdo que el anterior.



Typing Of The Dead vio la luz en forma de recreativa en 1999, más tarde apareció en varias plataformas domésticas: PC en 2000, Dreamcast en 2001 y en Playstation 2 en 2004 con el subtítulo *Zombie Panic*, también existe una versión de iOS llamada *Flick Of The Dead* solo para Japón.

ZOMBIE REVENGE (1999)

Se trata de un beat'em up que fue lanzado en 1999 para arcade y que posteriormente sería llevado a Dreamcast.



Inicialmente iba a ser llamado *Blood Bullet: The House of the Dead Side Story*, posteriormente fue cambiado a *Zombies Nightmare* y por último el nombre por el que es conocido hoy en día, *Zombie Revenge*.

Woodside City ha sido infestada de zombis, se cree que ha podido ser un plan secreto del gobierno para usar a los no-muertos con propósitos militares, así que la AMS envía a tres de sus mejores agentes, Stick Breitling, Linda Rotta y Rikiya Busujima para eliminar la amenaza y buscar a la persona que está detrás de esto, un hombre conocido como ZED.

Cómo un buen beat'em up se puede jugar a dobles, la cantidad de armas que encontraremos para derribar a la horda de no-muertos que nos bloqueen el paso es muy variada, ya que van desde la clásica tubería hasta las pistolas láser. Debemos ser diestros con las armas pues si queremos llegar al final tendremos que pasar por los siete niveles que compone el juego, esta vez no todos los niveles tienen jefes finales pero algunas incluyen mini jefes para que no nos acostumbremos a la buena vida.





PINBALL OF THE DEAD (2002)



Como su nombre indica es un pinball basado en la franquicia y es exclusivo para Game Boy Advance.

Como cualquier otro pinball tendremos que intentar hacer la máxima puntuación posible y para ello tenemos tres vidas, si las perdemos la partida finalizará, pues no hay continuaciones.



El juego dispone de tres mesas, que podrás elegir y jugar libremente en el modo “Free play”. El modo “Challenge” está basado en la historia de *HOTD2*.

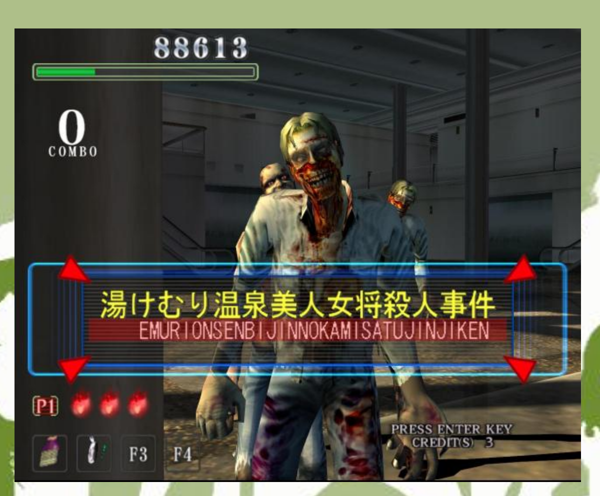




THE TYPING OF THE DEAD 2 (2007)

Poco hay que añadir, la continuación de *The Typing Of The Dead*, en esta ocasión el juego está basado en *HOTD3*, esta vez las escopetas tienen forma de teclado y cómo en su anterior juego los personajes tienen una mochila Dreamcast con batería incluida.
The Typing Of The Dead 2 salió en arcades en 2007 y un año después en PC aunque exclusivamente en Japón.





ENGLISH OF THE DEAD (2008)

Exclusivo para Nintendo DS, vio la luz en 2008 y salió solo en Japón.

Es similar al primer *Typing Of The Dead* y el juego en el que está basado es *HOTD2*.

Mantiene las bromas y cambia la mochila de Dreamcast por una Mega Drive 2 japonesa, pero se diferencia respecto a los *Typing Of The Dead* en el gameplay, ya que este juego está diseñado para que los japoneses aprendan y mejoren su inglés de diversas maneras.



LOVING DEADS: THE HOUSE OF THE DEAD EX (2009)

El juego se lanzó en 2009 en arcade y pese a que no ha salido de Japón da la opción de cambiar el idioma de japonés a inglés, con lo cual es jugable por personas que desconozcan el idioma nipón. Es la primera recreativa de la saga en tener un pedal, similar a los pedales de la saga *Time Crisis*.

En este spin-off cargado de humor jugaremos como Zobio o Zobiko una pareja de zombies enamorados que quieren escapar de su cautividad, esta vez los niveles son una serie de minijuegos como disparar manzanas, usar el pedal para aplastar arañas, etc. Para poder pasar de fase debemos conseguir un mínimo establecido antes de que acabe el tiempo.



THE TYPING OF THE DEAD OVERKILL (2013)

Otro *Typing Of The Dead*, esta vez basado en *HOTD: Overkill* así que el humor predomina también en este juego, que sólo está disponible para PC a través de Steam en 2013.

Aunque en un principio, no se podía jugar cooperativo online, Sega anunció la posibilidad de jugar con un segundo jugador en cooperativo con un DLC gratuito.









Además de todos los mencionados existe algún juego más, como *House of the Dead Nightmare* que apareció para teléfonos móviles y que vuelve a poner a prueba nuestra habilidad para sobrevivir, una vez más, a una horda de violentos zombis.



GUÍA DE JEFES

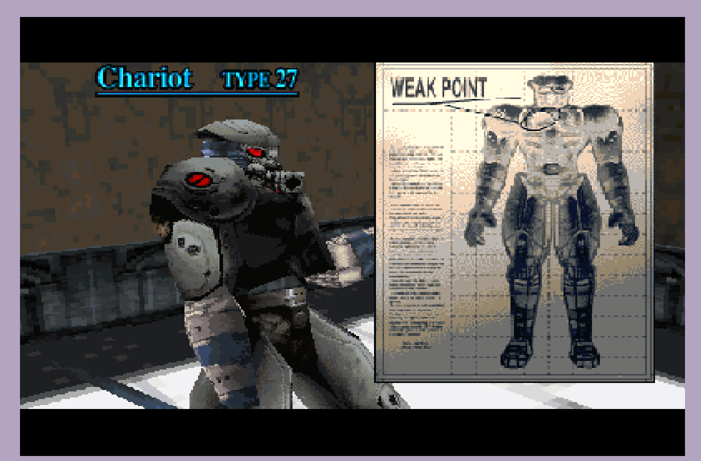
Hasta Overkill los jefes de la saga tienen nombres de los arcanos mayores de las cartas del Tarot.

Esta lista de bosses está ordenada por aparición en los juegos.

Type-27 The Chariot

La primera mutación a la que se enfrentan Rogan y G durante su investigación en la mansión Curien. Chariot empuña una alabarda y equipa una armadura, cuando se le ha debilitado lo suficiente su armadura cae dejando su despellejado cuerpo expuesto, sin su protección Chariot se vuelve muy vulnerable a los disparos.

Primera aparición: House Of The Dead (1996)





Type-041 The Hangedman

Es una especie de gárgola, en el primer nivel atrapa a Sophie Richards con sus garras y la lleva a la zona de Chariot. Su encuentro con Rogan y G es en el tejado de la mansión Curien al final del nivel 2. Su estrategia es enviar murciélagos hacía el jugador, cuando su medidor de vida está a la mitad embiste a los agentes para tirarlos del tejado.

Primera aparición: House Of The Dead (1996)





Type-6803 The Hermit

Hermit es un mutante insectoide, aunque claramente la mayor parte es la de una araña en realidad es una mezcla de varios bichos, aparece en el tercer nivel del juego.
Su estrategia se basa en esconderse en un túnel y atacar a los agentes desde ahí, ten cuidado con sus afiladas garras.

Primera aparición: House Of The Dead (1996)





Type-0 The Magician



Magician es el jefe final de HOTD pero también aparece como boss en la segunda y cuarta parta de la saga incluido *HOTD4: Special*, esto hace de Magician el jefe con más apariciones en la serie.

Con su habilidad de Piroquinesis, la capacidad de atacar con fuego, Magician es considerado uno de los boss más difíciles de toda la serie, ya que hace una gran cantidad de daño y mucho más rápido que cualquier otro enemigo o jefe de la saga.

Primera aparición: House Of The Dead (1996)



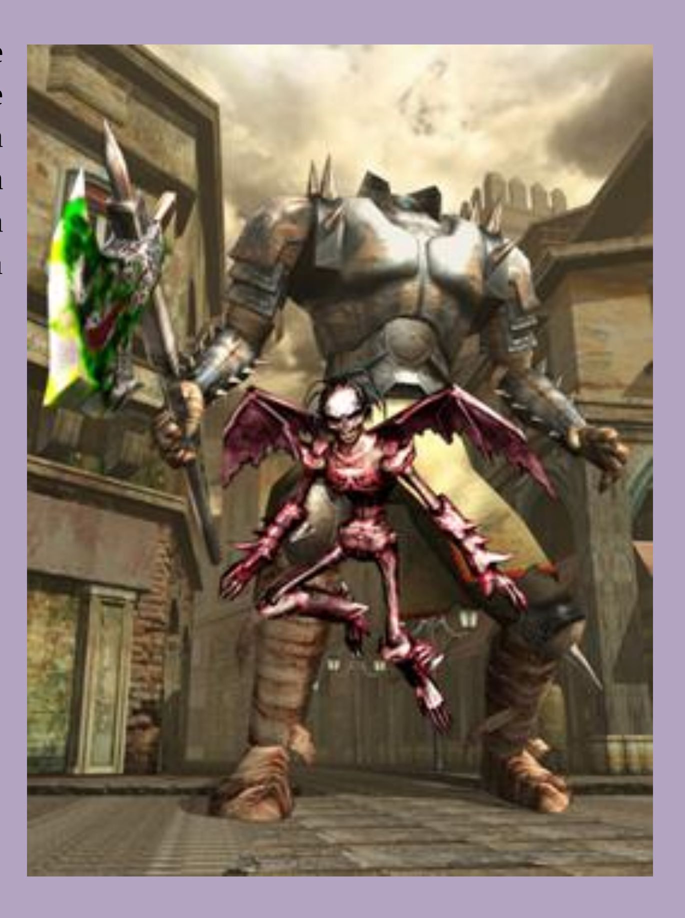


Type-28 The Judgement

Es el primer boss de *HOTD2* se trata de Judgement que se compone por dos mutantes, uno es Zeal, una especie de diablillo que vuela alrededor de nosotros mientras controla telepáticamente al segundo, que es Kuarl una armadura sin cabeza que empuña una gran hacha. Para derrotar a Judgement debes disparar a Zeal cuándo manda a Kuarl a atacarte.

Primera aparición: House Of The Dead 2 (1998)

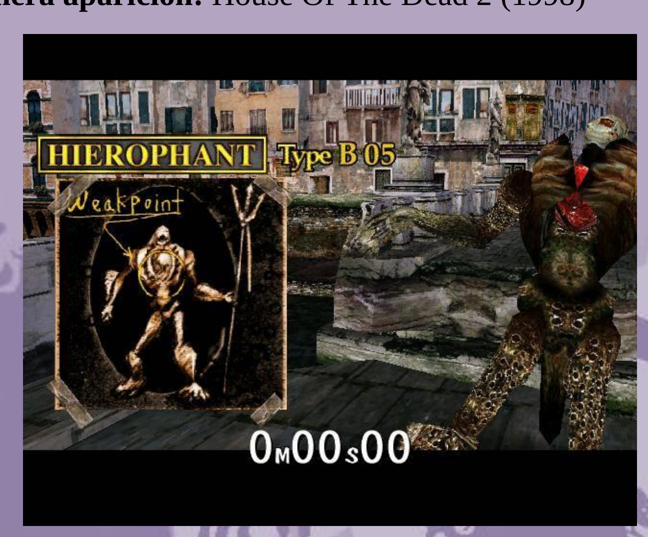




Type-B05 The Hierophant

Hierophant es una criatura acuática que ataca usando un tridente, al principio su movimiento es lento pero va ganando velocidad gradualmente conforme va recibiendo daño. Para derrotarlo debes atacarle al corazón siempre que esté expuesto, esta táctica sirve incluso para evitar su movimiento más poderoso que es cuándo salta al aire dispuesto a empalar al jugador.

Primera aparición: House Of The Dead 2 (1998)



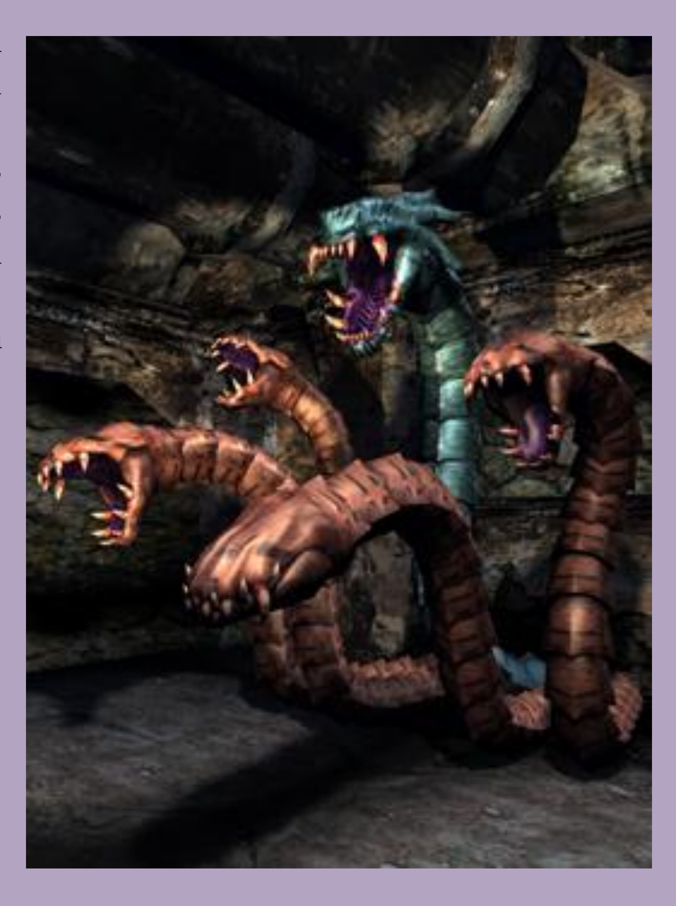


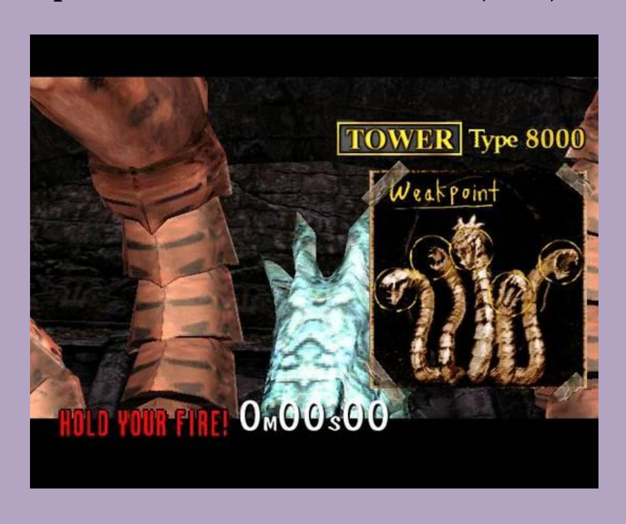
Type-8000 The Tower

Esta mutación reptiliana que se asemeja tanto a una hidra consta de cuatro serpientes rojizas y una azul que controla a las demás.

Las cuatro cabezas rojizas intentarán morder a los agentes que deberán parar sus golpes disparando directamente a las fauces del monstruo, cuando las cuatro serpientes hayan muerto la azul huirá a una zona más espaciosa para atacarnos, una vez allí, la serpiente dará vueltas y nos atacará rápidamente ¡cuidado con sus mordiscos!

Primera aparición: House Of The Dead 2 (1998)

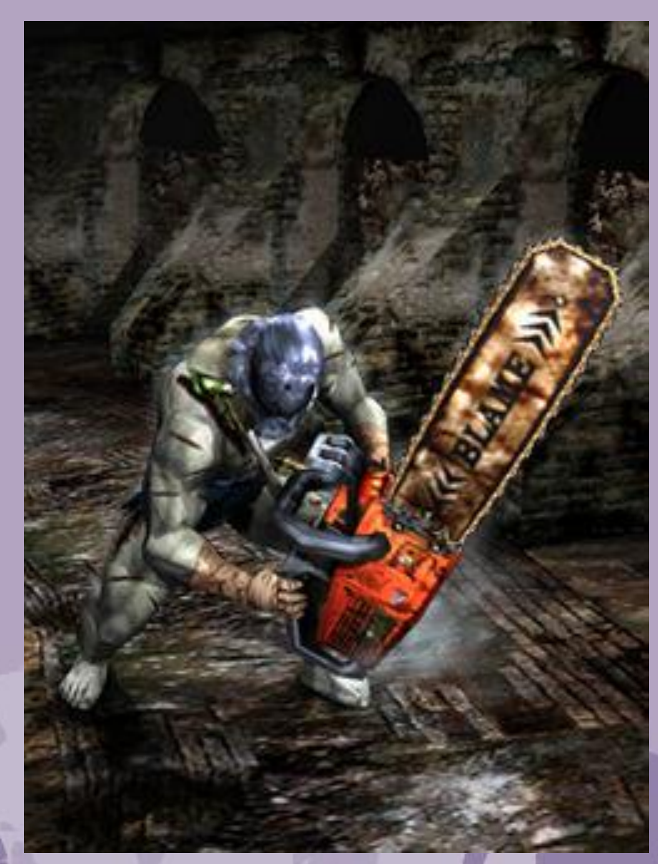


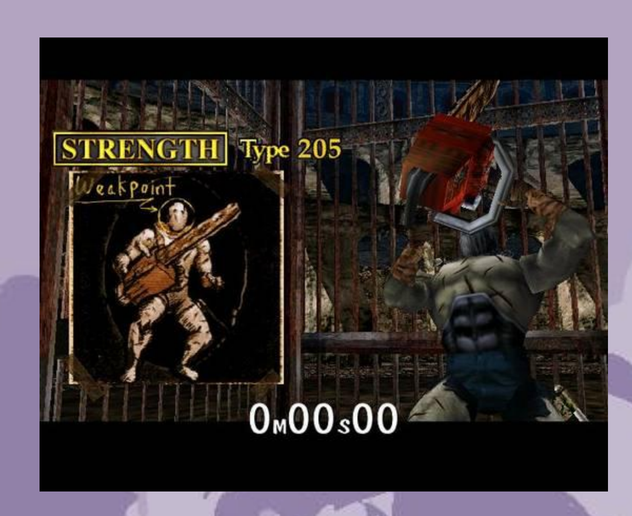


Type-205 The Strength

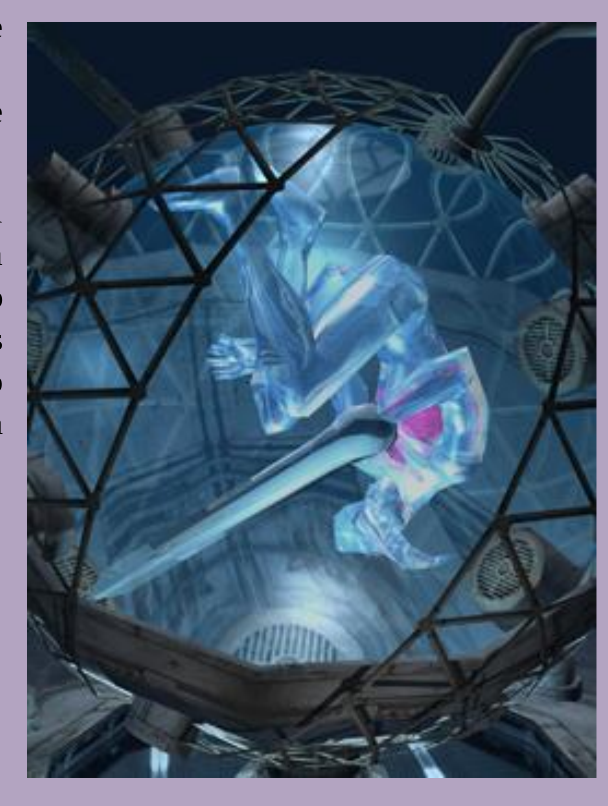
Es un enorme gigante con una máscara y una gran motosierra dispuesto a acabar con los agentes del AMS, para ello te perseguirá por un laberinto con su gran motosierra. Su punto débil es la cabeza, debes impactar en ella cuándo la enorme mole intente golpearte.

Primera aparición: House Of The Dead 2 (1998)





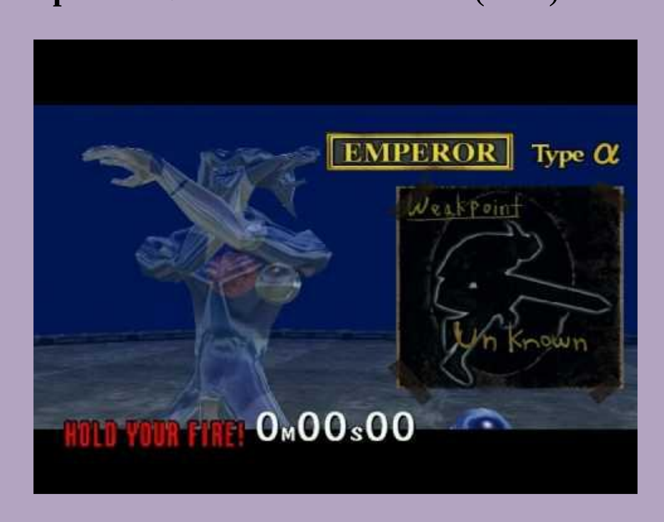
Type α The Emperor



Este ser fue creado para gobernar a la humanidad con puño de hierro.
Emperor posee varios poderes, como la habilidad de cambiar de forma, telequinesis y levitación.

Le acompañan cuatro orbes metálicos que usa para atacar a gran velocidad, también usa sus poderes para cambiar su brazo a una espada y duplicar los ataques más poderosos de los cuatro primeros bosses de *HOTD2*. Para evitar los ataques de los clones tendremos que disparar en sus respectivos puntos débiles. Cuando Emperor se vuelva invisible debemos impactar en el orbe rosa para acabar con él.

Primera aparición: House Of The Dead 2 (1998)

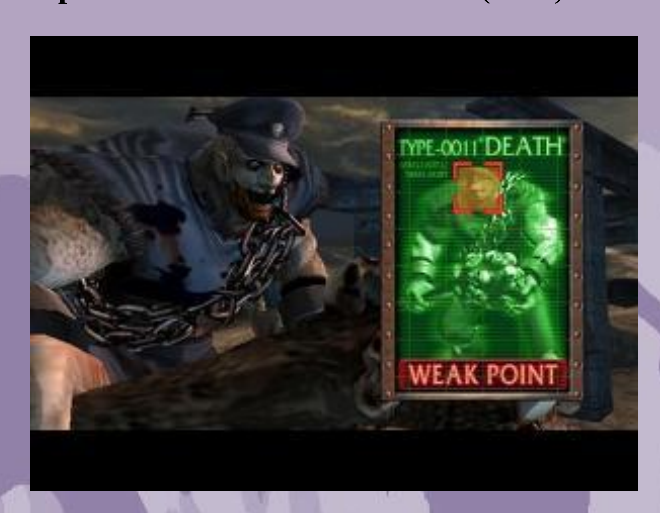


Type-0011 The Death



Este gigantesco zombi armado con una maza adornada de cráneos humanos y vestido como un policía es el vigilante del abandonado edificio de la corporación DBR.
Death interceptará a Lisa y a G y los perseguirá por todo el edificio hasta que los agentes o el monstruo caigan muertos.

Primera aparición: House Of The Dead 3 (2002)



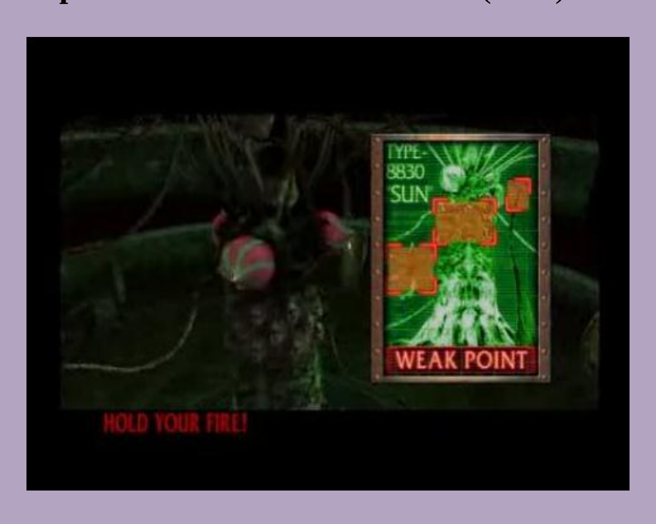
Type-8830 The Sun

Este mutante vegetal se muestra como un terrible árbol con rostros en su corteza y unos poderosos tentáculos que usará para atacar.

En algunas ocasiones sus tentáculos se esconden bajo tierra haciendo más difícil alcanzarlos, cuando sus pétalos se abren muestran una especie de serpiente que se lanzará hacía ti, apuntando bien y con paciencia lo derrotarás.

Primera aparición: House Of The Dead 3 (2002)



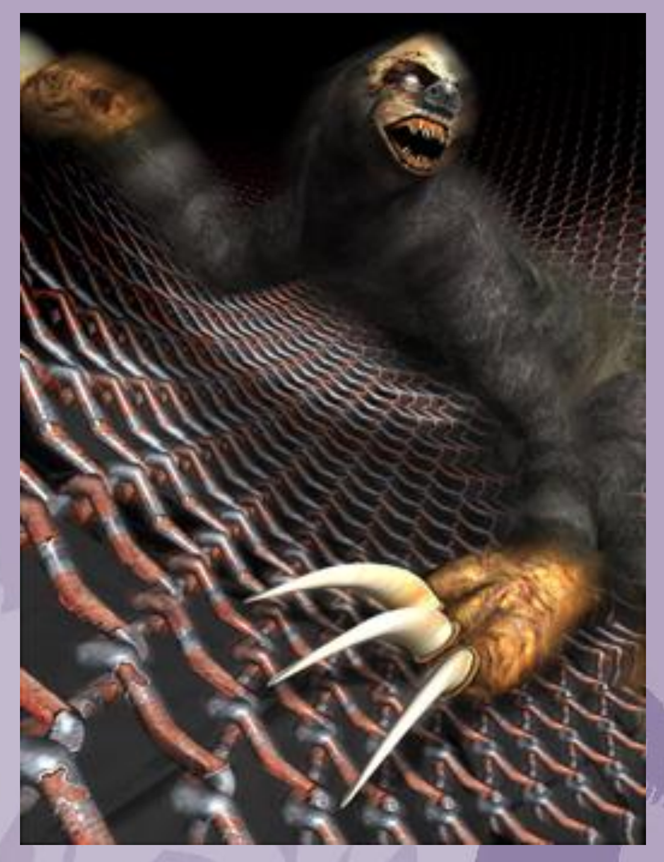


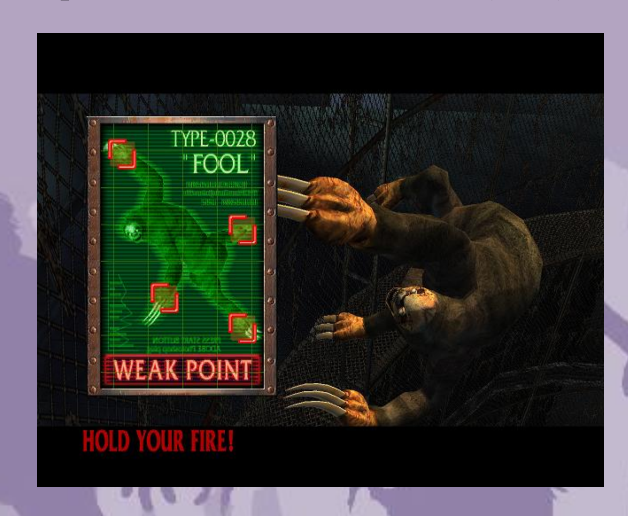
Type-0028 The Fool

Fool es un perezoso gigante que come carne humana, es un experto escalador y te atacará con sus afiladas garras.

Para evitar ser la comida de Fool hay que dispararle en las cuatro garras hasta que no pueda usarlas y caiga inevitablemente hacia el abismo.

Primera aparición: House Of The Dead 3 (2002)

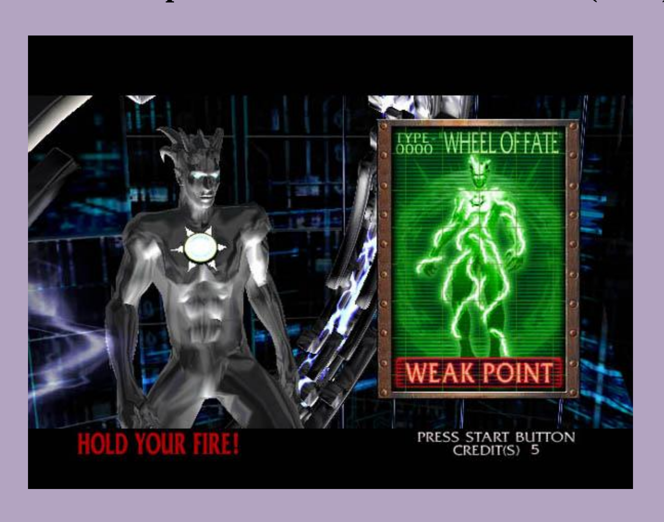




Type-0000 The Wheel of Fate

El Boss final de *HOTD3*. Aunque el arcano mayor que representa es la rueda de la fortuna (Wheel of fortune) su nombre fue cambiado a algo un poco más fatídico. Wheel of Fate es uno de los bosses más largos de toda la saga, su poder es la electroquinesis por lo que todos sus golpes están basados en la electricidad, si quieres vencer a este formidable rival apunta al pecho.

Primera aparición: House Of The Dead 3 (2002)





Type-0053 The Justice

Primer Boss de *HOTD4*. Justice es un gigante con cuatro brazos y una gran lengua que resulta ser su punto débil.

Este gran no-muerto te perseguirá por las cloacas, debes dispararle a la boca para causarle daño, si lanzas una granada cerca de su boca Justice se la tragará y explotará dentro del gran monstruo.

Primera aparición: House Of The Dead 4 (2005)

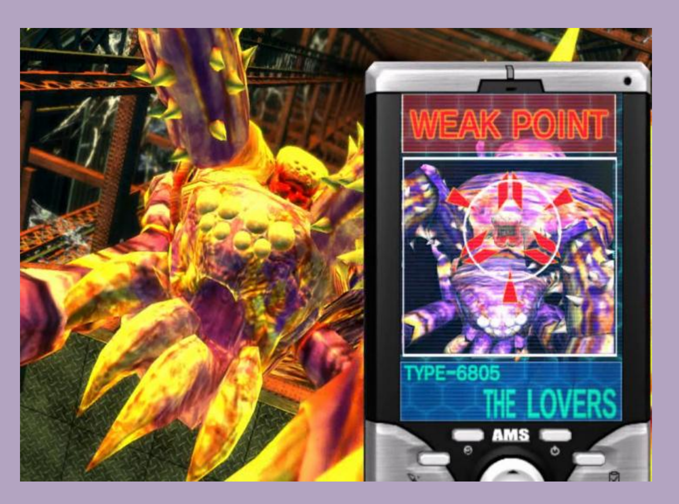




Type-6805 The Lovers

Este “grimoso” Boss son dos tarántulas, la gran hembra que aporta la movilidad y encima de ella el pequeño macho con grandes y puntiagudas patas que aporta el ataque y la defensa. Para destruir este boss tenemos que apuntar directamente a la cabeza del pequeño macho. También hay que tener cuidado con sus telarañas y las pequeñas crías que suelta la tarántula hembra. Una vez hayas acabado con ellos caerán al abismo como Fool en *HOTD3*.

Primera aparición: House Of The Dead 4 (2005)





Type-1210 The Empress

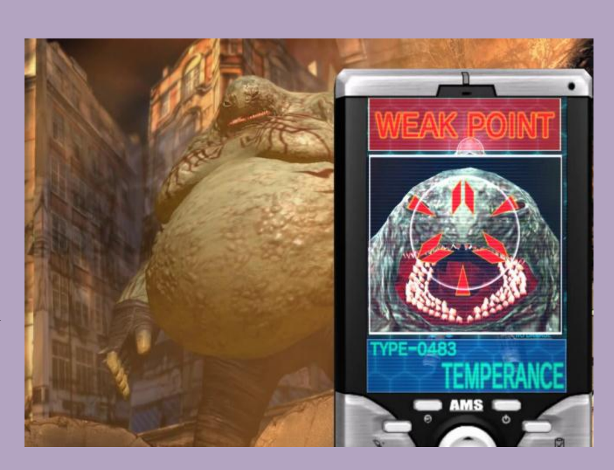
Empress es una poderosa y ágil asesina con un cuerpo azul y unos brillantes ojos rojos. Esta pesadilla capaz de llevar dos monstruosas motosierras una en cada mano, te perseguirá por todo el metro, vagón a vagón destrozando sin ningún problema la chapa de este, para acabar con ella hay que apuntar directamente a la cabeza.

Primera aparición: House Of The Dead 4 (2005)





Type-0483 The Temperance



Temperance es una gran masa de grasa a la cual tus disparos no le hacen daño, pues absorbe todos tus ataques con su grasa, sin embargo puedes desestabilizarlo y cancelar sus ataques si disparas a la cabeza.

Debido a que no recibe ningún daño los agentes James Taylor y Kate Green deberán pensar en otra forma de derrotarlo.

Primera aparición: House Of The Dead 4 (2005)

Type-0001 The Star

Este jefe de forma prácticamente humana aparece ante los agentes del AMS reclamando que su pelea es un test de fuerza. Star es un espadachín con un aura púrpura capaz de lanzar proyectiles, su ropa se irá rompiendo conforme vayamos dañándolo. Su punto débil es la gran cicatriz que tiene en el pecho.

Primera aparición: House Of The Dead 4 (2005)

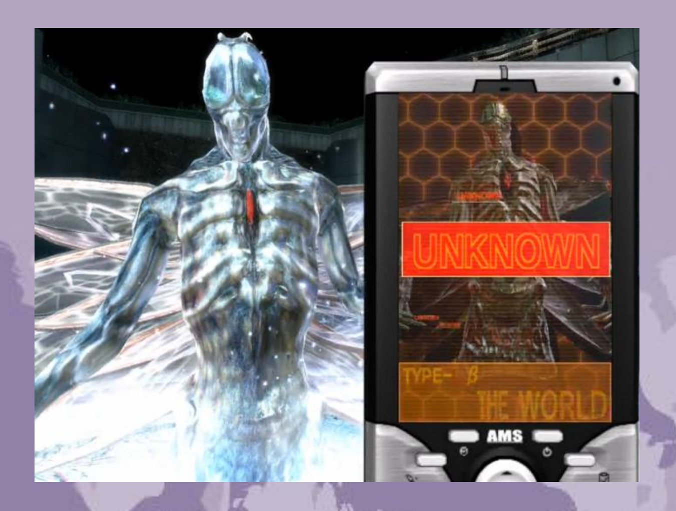




Type-β The World

Esta especie de insecto gigante domina la cryoquinesis, la habilidad de crear hielo así que todos sus ataques están basados en esta habilidad, The World es un formidable oponente que cambia de forma dejando su anterior forma como un cascarón, para debilitarlo hay que atacar en el pecho dónde tiene la gema roja., todo y eso para acabar con The World hará falta algo más.

Primera aparición: House Of The Dead 4 (2005)





Jasper

Jasper es el lisiado hermano de Varla Guns, aunque no puede moverse o hablar correctamente debido a una enfermedad neuronal, Jasper posee un gran intelecto y ayuda a Papa Caesar a cambio de que este no haga daño a Varla. Debido al maltrato que Jasper recibe de Caesar, decide inyectarse una misteriosa formula que le causa una mutación, Caesar aprovecha para escapar justo cuando llegan G e Isaac Washington a la escena llamando la atención del mutado y furioso Jasper.

Primera aparición: House Of The Dead: Overkill (2009)





Screamer



Esta zombi seguirá y observará al jugador durante todo el hospital del nivel 2.
Aunque se muestre no podrás dañarla hasta que llegue la hora de combatirla. Screamer se teletransportará evitando tus disparos, y se acercará al jugador, momento que aprovechará para atacar con su poderoso grito, con paciencia la vencerás.

Primera aparición: House Of The Dead: Overkill (2009)

Nigel y Sebastian



Estos malformados siameses intentarán eliminar a los agentes a toda costa. Nigel es el fuerte gigantón mientras que Sebastian es más bien como un tumor con forma humanoide que emerge del torso del coloso. Nigel intentará proteger el débil cuerpo de su hermano a toda costa.

Primera aparición: House Of The Dead: Overkill (2009)

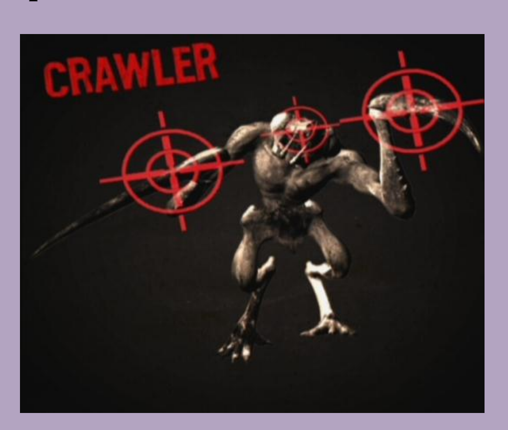




Crawler

Este boss con forma insectoide atacará a los agentes en el tren, cuando te ataca debes impactar en sus garras para evitar su poderoso ataque, cada vez Crawler deje expuesta la cara dispárale ahí ¡acaba con ese bicho!

Primera aparición: House Of The Dead: Overkill (2009)





Lobber

Este infecto boss se esconde en los pantanos y solo sale a la superficie para lanzarte bolas de pus de su cuerpo, así que cuando tengas la oportunidad dispárale en la cabeza, si evitas ser alcanzado por sus ataques, caerá.

Primera aparición: House Of The Dead: Overkill (2009)





Brutus the Ruthless

Antes de empezar la batalla veremos a Brutus y a su compañero dispuestos a acabar con los agentes, pero Brutus tiene otra idea y elimina a su colega.

Este boss está basado en el personaje de Shakespeare Brutus de Julio César, que apuñala a César, tal y como hace este monstruo con su camarada. Para acabar con este monstruo apunta al muñón donde tiene la ballesta.

Primera aparición: House Of The Dead: Overkill (2009)





Mother

Es un personaje que se introdujo en el capítulo Jailhouse Judgement en el nivel 6, mantiene una relación incestuosa con su hijo Clement Darling. Mother se está muriendo por lo que Clement decide trasplantar el cerebro de su madre en el cuerpo de la joven Varla y aplicar una fórmula especial para el traspaso de cuerpo.

Mother usa el cuerpo de Varla para acercarse a los agentes y atacarlos, es entonces cuando su cuerpo falla y se acaba convirtiendo en un gigantesco y grotesco monstruo, ahí es cuando Clement se da cuenta que su fórmula ha fallado.

Después de uno de los gags más graciosos del juego, (el Missing Reel), G e Isaac se disponen a acabar con Mother con unas grandes ametralladoras.

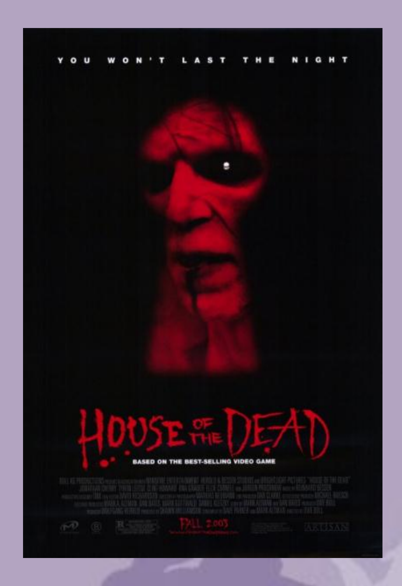
Primera aparición: House Of The Dead: Overkill (2009)





PELÍCULAS

Si os habéis quedado con ganas de más HOTD existen dos películas basados en la famosa saga de Sega.

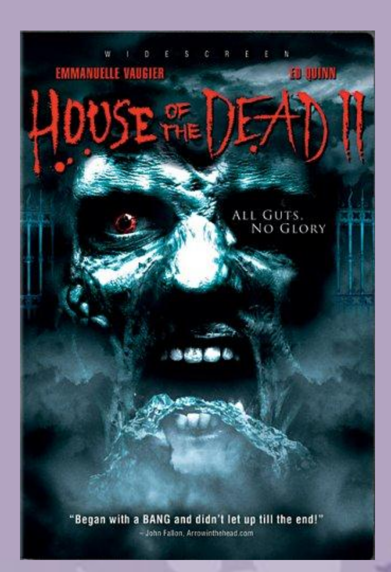


House of the Dead (2003)

La adaptación cinematográfica de la franquicia fue dirigida por el infame Uwe Boll, como no podía ser de otro modo, fue mal recibida entre los críticos y fans del juego, especialmente por pasarse la historia por el arco de triunfo.

House of the Dead 2 (2005)

A pesar de la mala crítica de la primera película, apareció una secuela en el 2005, esta vez dirigida por Mike Hurst y estrenada directamente como una T.V. Movie en el canal Sci-Fi. Este canal conocido hoy en día como Syfy nos tiene acostumbrados a T.V. Movies del calibre de *Sharknado*.





THE STAFF OF THE DEAD



SKULLO

Director, redactor y maquetador



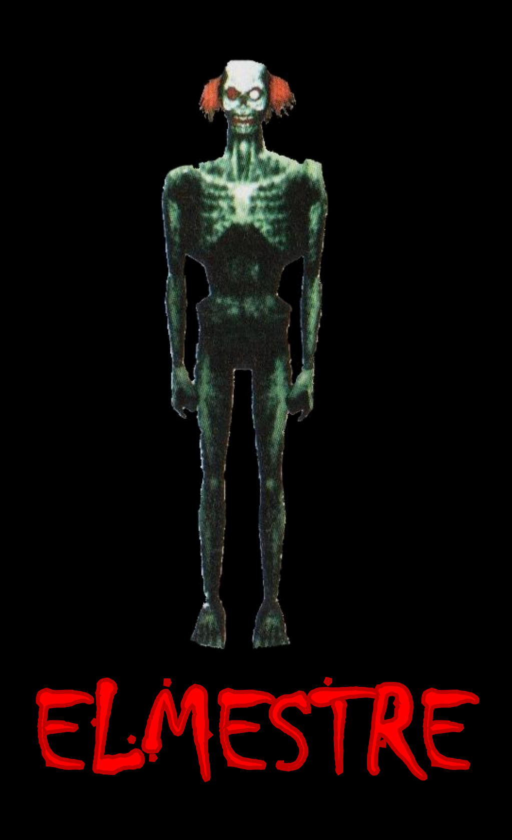
VALVEIDER

Redactor



NESBEER

Redactor



ELMESTRE

Redactor

¿Quieres ser el primero en leer lo último de Bonus Stage Magazine?

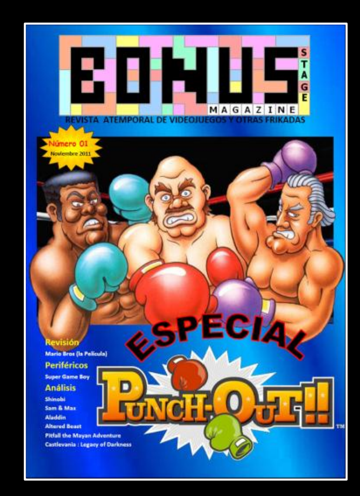
Suscríbete a nuestro blog y recibirás un email cada vez que salga un número nuevo.

¡Es muy sencillo!

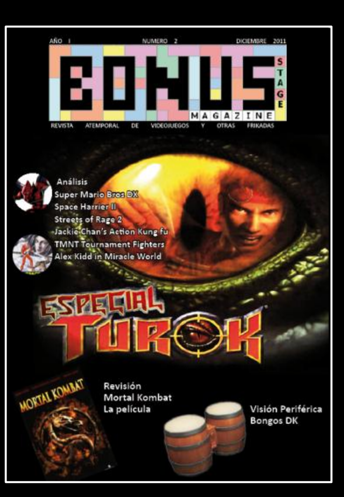


¡Os esperamos en el próximo número!

Y no os olvidéis leer los números anteriores:



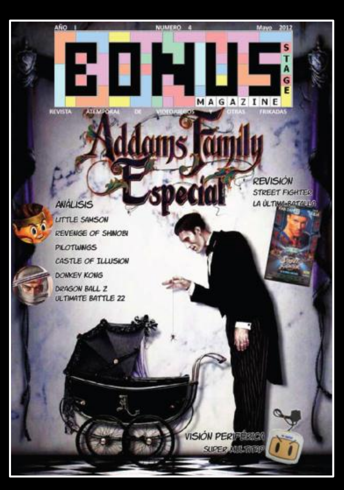
#01 Especial Punch Out!
Noviembre 2011 (36 págs.)



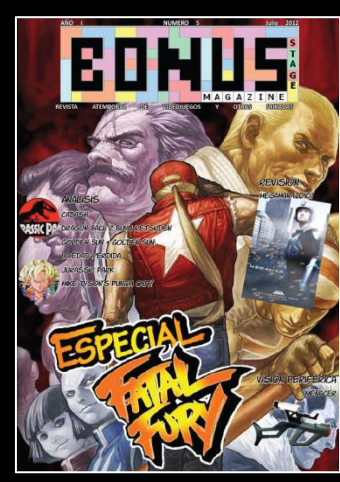
#02 Especial Turok
Diciembre 2011 (45 págs.)



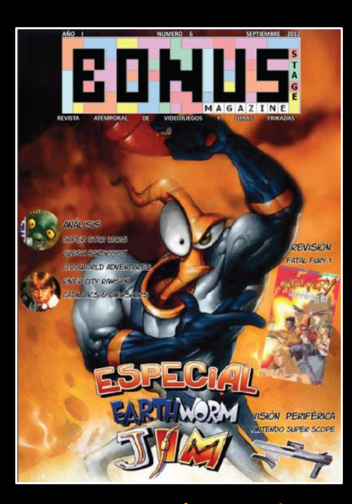
#04 Especial Double Dragon
Marzo 2012 (39 páginas)



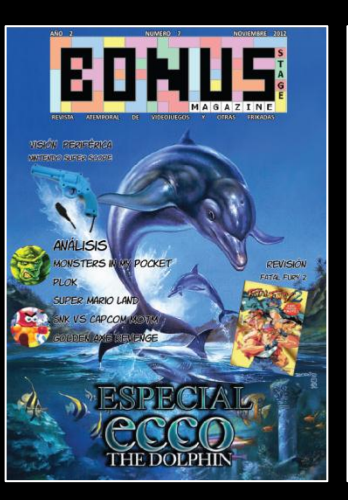
#04 Especial Familia Addams
Mayo 2012 (42 páginas)



#05 Especial Fatal Fury
Julio 2012 (39 páginas)



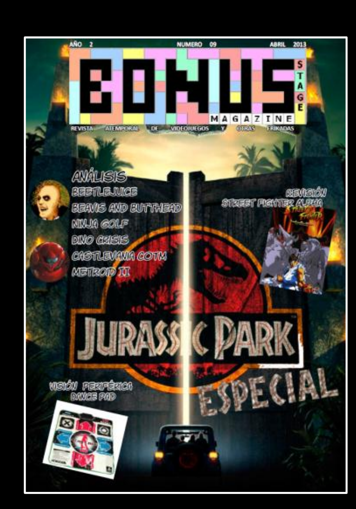
#06 Esp. Earthworm Jim
Septiembre 2012 (45 págs.)



#07 Esp. Ecco the Dolphin
Noviembre 2012 (54 págs



#08 Esp. Kunio Kun (Renegade)
Enero 2013 (55 páginas)



#09 Especial Jurassic Park
Abril 2013 (51 páginas)



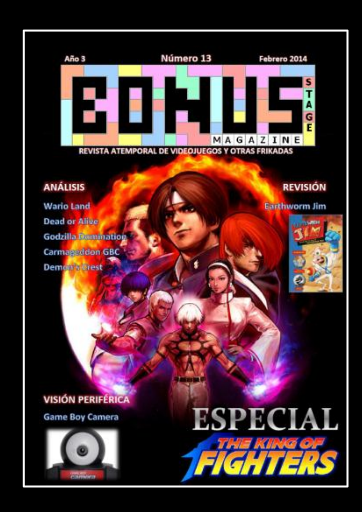
#10 Especial Half-Life
Julio 2013 (61 páginas)



#11 Especial Alex Kidd
Octubre 2013 (55 págs.)



#12 Especial Tortugas Ninja
Diciembre 2013 (69 págs.)



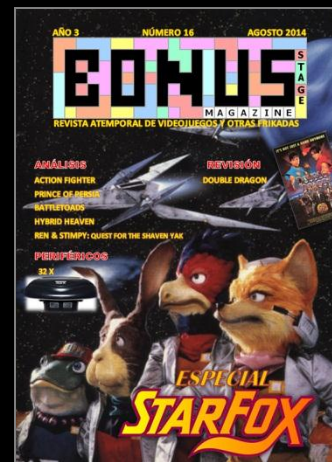
#13 Especial King of Fighters
Febrero 2014 (60 páginas)



#14 Especial Godzilla
Abril 2014 (74 páginas)



#15 Esp. Jojo's Bizarre Adventure
Junio 2014 (66 páginas)



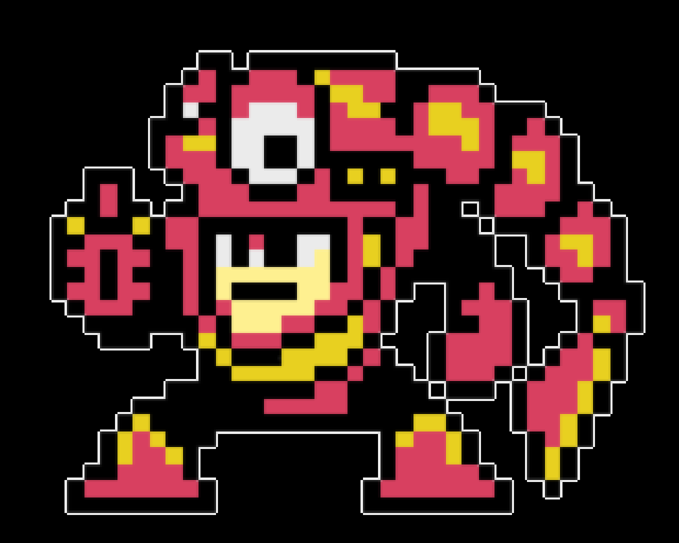
#16 Especial Starfox
Agosto 2014 (61 páginas)



BONUS STAGE MAGAZINE #17

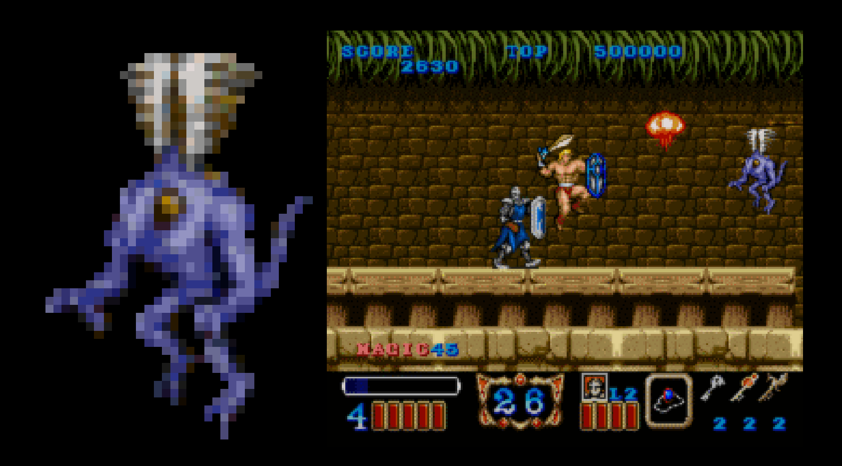
Especial Clayfighter

Octubre 2014 (60 páginas)



SOLUCIÓN A LOS PAUSATIEMPOS

1- EL DESCONOCIDO



El personaje es del juego *Magic Sword*

2- LA SOMBRA



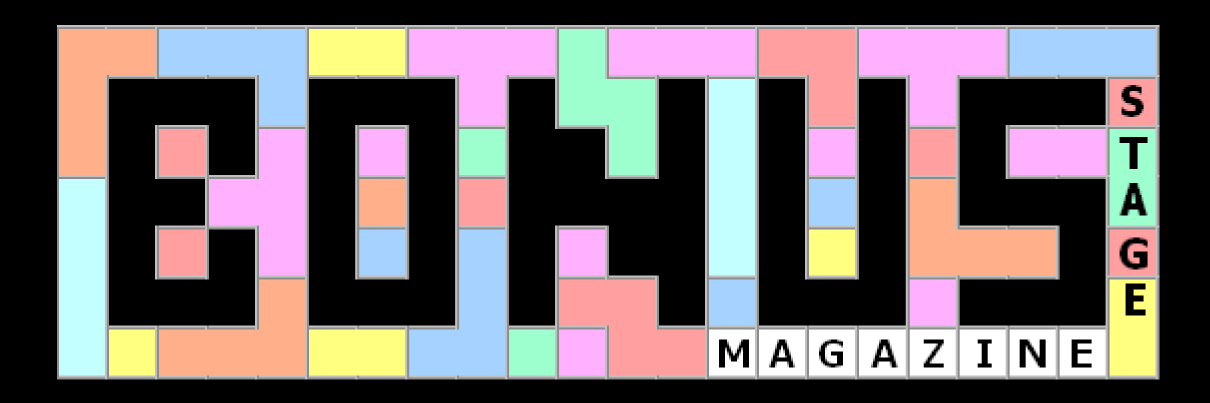
La sombra es Robert Garcia de *The Art of Fighting*

3- EL ERROR





El error es la aureola sobre la cabeza de Goku



Número 18

Diciembre 2014

